4CD
NADAL 18.50 ZŁ

SOUL REAVER 2
THE LEGACY OF KAIN SERIES

COMMANDOS
BEHIND ENEMY LINES

NAJLEPSZE TRAILERY Z E3 SPECIAL COVER CD
PEŁNE WERSJE HITÓW

CD-ACTION®

www.cdaction.com.pl

INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916
Numer 07/2004 (101) Lipiec 2004 Cena 18 zł 50 gr w tym 7% VAT

MANHUNT
THE FINAL CUT

RECENZJE

EURO 2004
HITMAN CONTRACTS
TOCA RACE DRIVER 2
PAINKILLER

SAPPHIRE
RADEON X800 PRO
- NAJSZYBSZA Z NAJSZYBSZYCH

Czasopismo i płyty stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie.

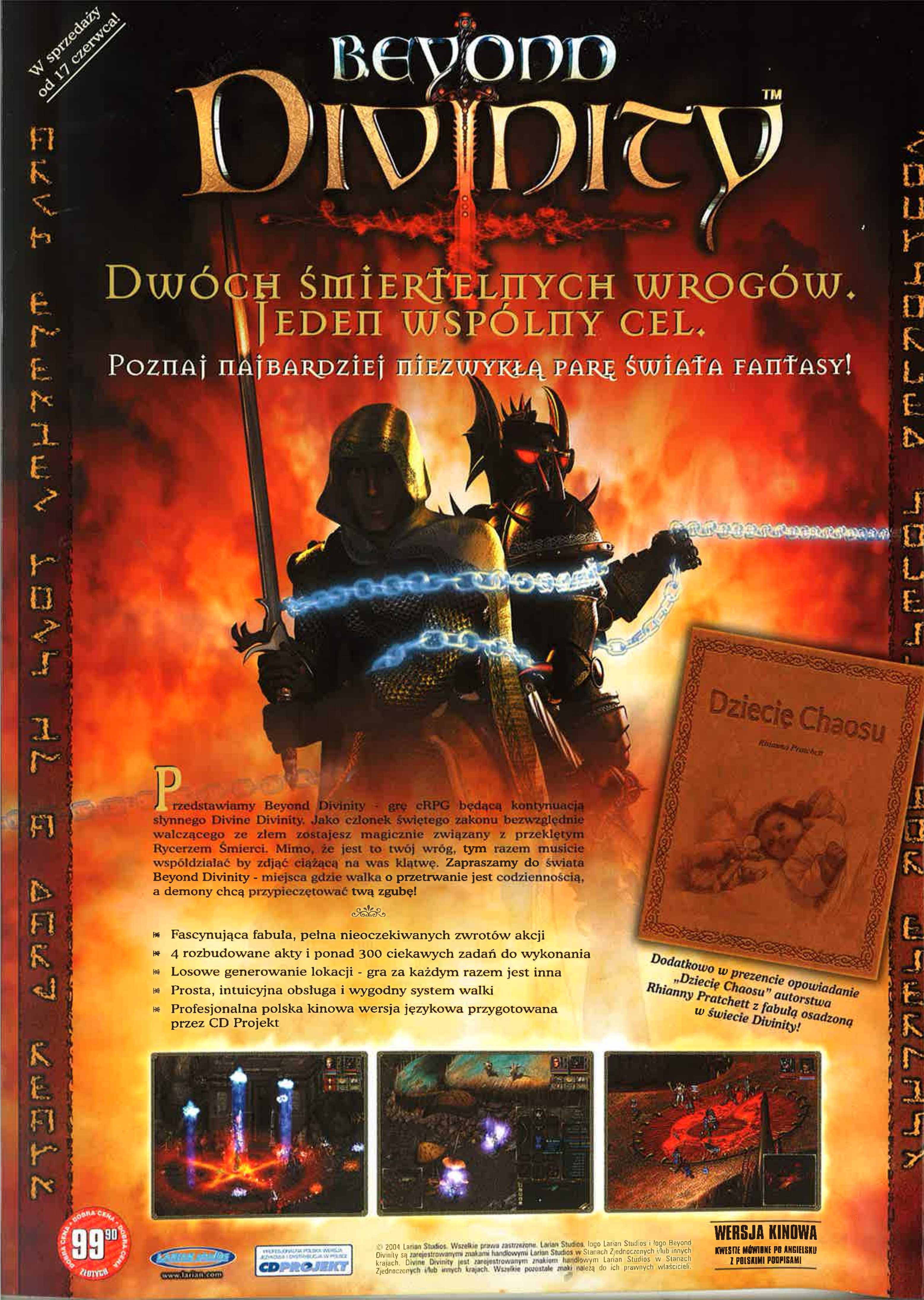
TEMATY NUMERU

MEGARELACJA Z E3
64 NAJLEPSZE GRY

TENTH ANNIVERSARY E3®

THE WITCHER (WIEDŹMIN)
- POLSKA REWELACJA NA E3

INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916



W sprzedaży od 17 czerwca!
Beyond Divinity™
Dwóch śmiertelnych wrogów. Jeden wspólny cel.
Poznaj najbardziej niezwykłą parę świata fantasy!
Przedstawiamy Beyond Divinity - grę cRPG będącą kontynuacją słynnego Divine Divinity. Jako członek świętego zakonu bezwzględnie walczącego ze złem zostajesz magicznie związany z przeklętym Rycerzem Śmierci. Mimo, że jest to twój wróg, tym razem musicie współdziałać by zdjąć ciążącą na was klątwę. Zapraszamy do świata Beyond Divinity - miejsca gdzie walka o przetrwanie jest codziennością, a demony chcą przypieczętować twą zgubę!
Fascynująca fabuła, pełna nieoczekiwanych zwrotów akcji
4 rozbudowane akty i ponad 300 ciekawych zadań do wykonania
Losowe generowanie lokacji - gra za każdym razem jest inna
Prosta, intuicyjna obsługa i wygodny system walki
Profesjonalna polska kinowa wersja językowa przygotowana przez CD Projekt
Dziecię Chaosu
Dodatkowo w prezencie opowiadanie „Dziecię Chaosu" autorstwa Rhianny Pratchett z fabułą osadzoną w świecie Divinity!
Dobra cena 99,90 złotych
www.larian.com
CD Projekt
© 2004 Larian Studios. Wszelkie prawa zastrzeżone. Larian Studios, logo Larian Studios i logo Beyond Divinity są zarejestrowanymi znakami handlowymi Larian Studios w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Divine Divinity jest zarejestrowanym znakiem handlowym Larian Studios w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszelkie pozostałe znaki należą do ich prawnych właścicieli.
WERSJA KINOWA
KWESTIE MÓWIONE PO ANGIELSKU Z POLSKIMI PODPISAMI

© 2004 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). Wszystkie prawa zastrzeżone. „Codemasters" jest zastrzeżonym znakiem handlowym należącym do Codemasters. ToCA (TM) jest zarejestrowanym znakiem handlowym TOCA Limited używanym zgodnie z licencją. Wszystkie pozostałe znaki handlowe należą ich prawowitych właścicieli i są używane zgodnie z licencją. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wyłączna dystrybucja w Polsce oraz polska wersja językowa CD Projekt.

THE DAY AFTER...

„Dzień po..." (ewentualnie „Nazajutrz") to tytuł amerykańskiego filmu, wyemitowanego mniej więcej w 1984 r. Pokazywał, jak (by) wyglądało życie Amerykanów tuż po wojnie atomowej. Nie, nie chodziło o film akcji w klimatach *„banda mutantów kontra były gliniarz na wypasionym motocyklu w poszukiwaniu porwanej panienki z wielkimi..."*. Opowiadał o życiu zwykłych ludzi. Z założenia miał szokować - szokował. Amerykanów. Podczas seansów w Polsce ludzie w najmniej oczekiwanych momentach... wybuchali śmiechem.

Cóż poradzić, że amerykańska wizja apokalipsy niekiedy zamieniała się w oczach naszych rodaków w niezamierzoną groteskę. Wyobraźcie sobie np. scenę, w której pielęgniarka bierze do ręki pomarańczę, przełamuje ją i połowę podaje lekarzowi, smutnym głosem mówiąc *„jedz, to być może ostatnia pomarańcza w czasie najbliższego pół roku"*. U widza w kraju, w którym nie potrzeba było wojny atomowej, aby mógł skosztować pomarańcze właśnie dwa razy w roku (Wielkanoc/Boże Narodzenie, o ile statki z Kuby dopłynęły na czas), wzbierał w gardle (gorzki) śmiech. Znacie to powiedzonko *„być może Ziemia jest piekłem innej planety"*? Nam nasuwało się wówczas raz za razem.

Do czego pijemy? Ano... do niczego. Czy zawsze trzeba do czegoś bezpośrednio nawiązywać? ...Trzeba?! OK. W takim razie sytuacja, w której się znaleźliśmy, jakoś kojarzy się z tym filmem (*). Nie, nie! Spokojnie. Nie chodzi o kataklizm, zagładę, wojnę, która starła/zetrze CDA z powierzchni Ziemi. Jednak jesteśmy... *„dzień po"*. Stuknęła nam setka. OK, fajnie, lecz należy zapomnieć o jubileuszach i wziąć się do pracy, jeśli się chce świętować (kiedyś) dziesięciolecie CDA. (A chce się, chce. I to jeszcze jak!) I tak między nami - **dla nas każdy numer jest tak samo ważny**. Dla nas **każdy** numer jest tym setnym. Oczywiście aż do czasu... dwusetnego. Dlatego właśnie **staraliśmy się, by 101 numer dał Wam (co najmniej) tyle samo radości, co jubileuszowy**. O tym zresztą, czy zamiar ten się nam powiódł, sami będziecie się mogli zaraz przekonać.

Miesiąc temu obiecaliśmy Wam niespodziankę związaną z E3. Oto i ona. Na naszych łamach znajdziecie nie tylko **blisko 20-stronicowy przegląd ponad 50 gier**, które - naszym zdaniem - staną się hitami w najbliższym roku (plus fotoreportaż z targów), na dodatek dajemy Wam coś, co nosi szumną nazwę **E3 Special Cover CD** (**). Co to takiego? Ot, CD w całości wypełniony trailerami z gier (do tego player, kodeki itd.). Naturalnie posiadacze DVD mogą teraz wzruszyć ramionami - przecież co dwa miesiące otrzymują na naszych Cover DVD m.in. potężną dawkę trailerów, więc jaka to atrakcja? Ale... nie są one aż tak świeże i tak starannie dobrane jak te. Wydaje się nam, że **każdy z graczy znajdzie tu coś, co go zainteresuje i sprawi, że jego szczęka, choćby z lekka, opadnie**. My tego typu „opady" zaliczaliśmy seryjnie. (Mac Abra niemal zasłabł z wrażenia przy trailerze najnowszego Call of Duty, choć nie tylko przy nim i nie on jeden!)

Ciągle na czele...

Dzień po... **Dzień po E3**. Jeszcze nie wszystkie presspacki przewertowane, nie wszystkie gadżety i zdjęcia przejrzane. Trzeba jednak już teraz - na gorąco - wyciągnąć jakieś wnioski. I tu mamy dla Was **dobre wieści**. Obliczono, że rynek PC-owy to obecnie ok. 10% całej branży gierkowej. Gdyby jednak oceniać to na podst. tego, co działo się na tegorocznych targach - śmiało można tę wartość przemnożyć przez 5. Był czas, gdy konsole gwałtownie zdobywały rynek, a my, PC-owcy, mogliśmy jedynie z zazdrością słuchać o nieustannie pojawiających się (a dla nas nieosiągalnych) premierach i kolejnych „renegatach", którzy deklarowali, że od tej pory będą tworzyć gry tylko na tę czy inną konsolę. Wygląda jednak na to, że **tendencja ta została ostatnimi laty zahamowana** - pozycje obronne utrzymano i może nawet szykuje się jakiś niewielki kontratak? **Bo i gier sporo, i nastroje dobre, i w ogóle jakoś tak optymizmem zza Atlantyku powiało.**

W telewizorze transmisje z mistrzostw Europy w piłce nożnej. Nadal niestety bez nas. Może za cztery lata? Nie pozostaje nam nic innego, jak trzymać kciuki za... Łotwę (zasłużyli!) albo choć spróbować doprowadzić Polskę do finału w grze UEFA Euro 2004. Recenzja gry w tym numerze, demo na CD.

Dzień po...? Nie, teraz czas na - **dzień przed**... Wakacjami! Dobra, jeszcze nie dzień, a parę dni. Jednak po 10 miesiącach oczekiwania wydają się one wręcz na wyciągnięcie ręki. Już czuć zapach siana (*nie, nie trawy*), a pod stopami gorący, nagrzany słońcem piasek czy orzeźwiający chłód morskiej wody. Może pora wyłączyć komputer, unieść oczy znad monitora, napompować sflaczałe mięśnie i opalić blade cielsko?

...No dobra, żartowaliśmy. W końcu znamy się jak łyse konie. Wiemy, że właśnie teraz nadeszła pora na radosne granie dniami (i nocami), bez wiszących nad karkiem egzaminów, sesji, klasówek i pełnych wyrzutu twarzy rodziców. :) Właśnie dlatego na naszych CD zamieściliśmy dwie pełne wersje fajnych gier. Tym niemniej sugerujemy, by przez te 2-3 miesiące nie kisić się do upadłego przy komputerze. Sims czy Singles nie zastąpią prawdziwych randek i nawet najwspanialsze gole zdobyte w FIFA 2004 czy PES 3 nie dadzą takiej radości, co dwugodzinna sesja „nogi" z kilkoma kumplami na trawniku pod blokiem. Z drugiej strony - jeśli mielibyście się „na żywca" bawić tak jak bohaterowie Manhunta, Dead to Rights czy najnowszego Hitmana... już lepiej wyżywajcie się przy komputerach.

Dzień przed... Dzień przed premierą kolejnego CDA wypadnie w poniedziałek (12.07.2004), gdyż **CDA 08/04 pojawi się w sprzedaży we wtorek (13.07.2004)**. Zatem macie ok. 4 tygodnie, aby „przetrawić" lipcowe wydanie CDA.

Miłej lektury, miłego grania i miłych wakacji!

Zbigniew Bański *Jerzy Poprawa*

PS Nadal oczekujemy Waszych opinii dotyczących nowego layoutu CDA. Co się Wam w nim podoba, co nie, a co należałoby poprawić, zmienić czy ulepszyć? Jesteśmy otwarci na Wasze sugestie!

PPS Dzięki za wszystkie życzenia z okazji 100 numeru.

(*) mieliśmy jeszcze skojarzenie ze „101 Dalmatyńczykami", jakby kto pytał...

(**) to, że dołożyliśmy czwarty CD, nie podnosząc ceny, za niespodziankę nie uznajemy, to już prawie norma ☺

Wygraj! 30 gier TOCA 2 • Głośniki • Kierownicę Formula Force GP • Inne gadżety STR. 071

CDA 08/04 pojawi się w sprzedaży po 13.07.2004!

CD-ACTION® www.cdaction.com.pl Lipiec 07/2004 (101)

REDAKCJA
50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6
tel. (0 71) 341 20 83, faks (071) 341 99 11
Redaktor naczelny: Zbigniew Bański
Zast. redaktora naczelnego: Jerzy Poprawa
Zespół redakcyjny: Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński, Tymon Smektała
Stali współpracownicy: Daniel Bartosik, Sławek Błyskał, Łukasz Bonczol, Jacek Brzezowski, Rafał Fluderski, Jan Jankowski, Sławek Lipowski, Maciek Kuc, Michał Łukasiewicz, Tomasz Matusik, Przemysław Ostrowski, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Sołtys, Daniel Śniegoń, Krzysztof Tomicz
Redaktor techniczny: Jacek Sawicki
DTP: Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn, Jacek Sawicki
Korekta: Damian Bednarek

WYDAWCA
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes: Witold Woźniak
Członek zarządu: Jerzy Szulwic

Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Dział reklamy dyrektor: Katarzyna Jabłońska

Dyrektor Biura Reklamy czasopism komputerowych:
Monika Walczak, tel. (22) 5163519
e-mail: monika.walczak@bauer.pl

Public Relations, promocja:
Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Reklamacje płyt CD:
Tomasz Matusik
tel. (071) 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl

Prenumerata (zamówienia, reklamacje)
Beata Jankowska - tel. (22) 517 05 31 (do 5)
beata.jankowska@bauer.pl

Druk Poligrafia SA Kielce

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

10 godzin w drodze bez tankowania energii

Nawet 10 godzin jazdy na jednej baterii. Najcieńsze i najlżejsze na świecie nadwozie ze stopów metali lekkich. Precyzyjna technologia pod maską. Doskonała widoczność pod każdym kątem. Słowem - mobilność, jakiej nie daje Ci żaden inny model. Dodatkowo - nagrodzony za styl prestiżowym wyróżnieniem IF Design Award 2004.

iF design award winner 2004

LM 50

- **Technologia mobilna Intel® Centrino™**
- **Znakomita żywotność baterii do 10 godzin***
- **Waga: 2,4 kg**

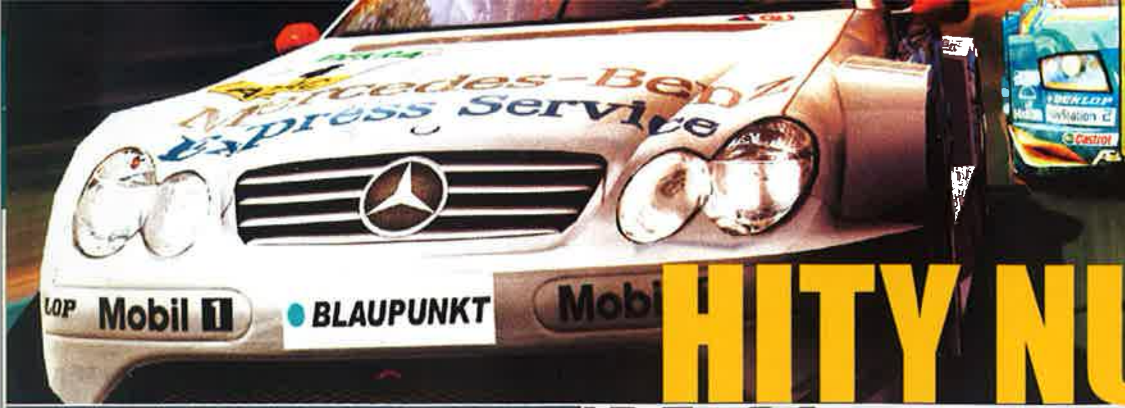
- Procesor Intel® Pentium® M 1,6 GHz
- Pamięć 512 MB DDR RAM
- Microsoft® Windows® XP Professional Edition
- Grafika ATI Radeon 9600
- Wyświetlacz 15" SXGA+ z szerokim kątem widzenia
- Wbudowana łączność bezprzewodowa 802.11b
- Wbudowany czytnik kart SD
- Ultracienka obudowa wykonana ze stopów magnezowych i włókien węglowych

*przy zastosowaniu baterii 9-celowej

intel inside centrino MOBILE TECHNOLOGY

www.lge.pl

LG Life's Good



ToCA Race Driver 2 - str. 064

To coś dla tych hardcore'owców, dla których realizm podczas jazdy w grze to rzecz najważniejsza. Nasi przedstawiciele tego gatunku aż się ślinili z zachwytu...

HITY NUMERU

E3 - str. 014

Niewątpliwie hitem tego numeru jest relacja z targów E3 oraz przegląd ponad 50 gier, które - naszym zdaniem - staną się hitami najbliższego roku.

SPIS TREŚCI

Zawartość Cover CD 008

TEMATY NUMERU

E3 - megarelacja 014
The Witcher/Wiedźmin 042

ZA PIĘĆ DWUNASTA

Soldiers - Heroes of... 047

RECENZJE

Alien Shooter.................................095
Beyond Divinity.............................084
Blade & Sword...............................062
Castle Strike..................................088
Colin McRae Rally 04 PL...............102
Dead Man's Hand...........................072
Dead to Rights 096
Desert Rats vs. Afrika Korps 076
Harry Potter i Więzień Azkabanu..092
Hitman: Contracts..........................056
Jack the Ripper 090
Knights of the Temple 074
Manhunt 078
Midnight Nowhere..........................070
Painkiller...060
Paradise Cracked 100
Starsky & Hutch PL 102
Struś Szybki Lopez 082
ToCA Race Driver 2 064
UEFA Euro 2004 068

NIE TYLKO GRAMY

Komunikatory 120
Nie daj się nabrać...........................124
Słowniki online 122

HARDWARE

ASUS DRW-0804P.................... 133
Canon PowerShot Pro 1 136
Chłodzenie Thermaltake............128
Creaive Inspire TD7700............ 138
Creative MuVo TX..................... 130
Gainward FX PP!
Ultra/1800XP GS 134
iRiver iFP-195 TC 131
Logitech Driving Force
Pro (PS2 !) 137
Manta DVD Movie Basic 138
Manta Evolution Wheel Supreme. 135
MSI Mega Player 130
NEWSY 126
Razer Viper 136
Sapphire Radeon X800 Pro 132
Tatung Pro 15L......................... 135

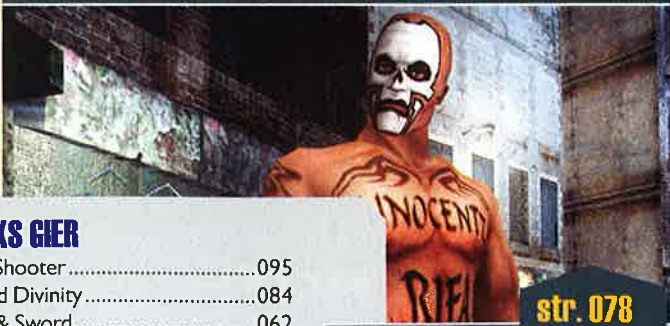
INNE

Action Redaction 142
FPP Zone...................................112
Freeware 110
Gamewalker 048
Instrukcje gier 117
Kaszanka Zone 104
Na Luzie 114
O grach inaczej......................... 106
Prenumerata............................. 140
Tawerna RPG 119
Tipsy.. 146
Veto 105

str. 042

The Witcher

...a jedną z zaprezentowanych tam (targi E3) gier był polski The Witcher - czyli Wiedźmin, czyli gra na zmodyfikowanym engine Aurora i bazująca na motywach znakomitych książek Andrzeja Sapkowskiego. Krótko mówiąc - zapowiada się baaaardzo obiecująco. I to nie tylko nasza opinia - tak też sądzą na Zachodzie.



INDEKS GIER

Alien Shooter.................................095
Beyond Divinity.............................084
Blade & Sword...............................062
Castle Strike..................................088
Colin McRae Rally 04 PL...............102
Dead Man's Hand...........................072
Dead to Rights 096
Desert Rats vs. Afrika Korps 076
Harry Potter i Więzień Azkabanu...092
Hitman: Contracts..........................056
Jack the Ripper 090
Knights of the Temple 074
Manhunt 078
Midnight Nowhere..........................070
Painkiller...060
Paradise Cracked 100
Soldiers - Heroes of... 047
Starsky & Hutch PL 102
Struś Szybki Lopez 082
The Witcher....................................042
ToCA Race Driver 2 064
UEFA Euro 2004 068

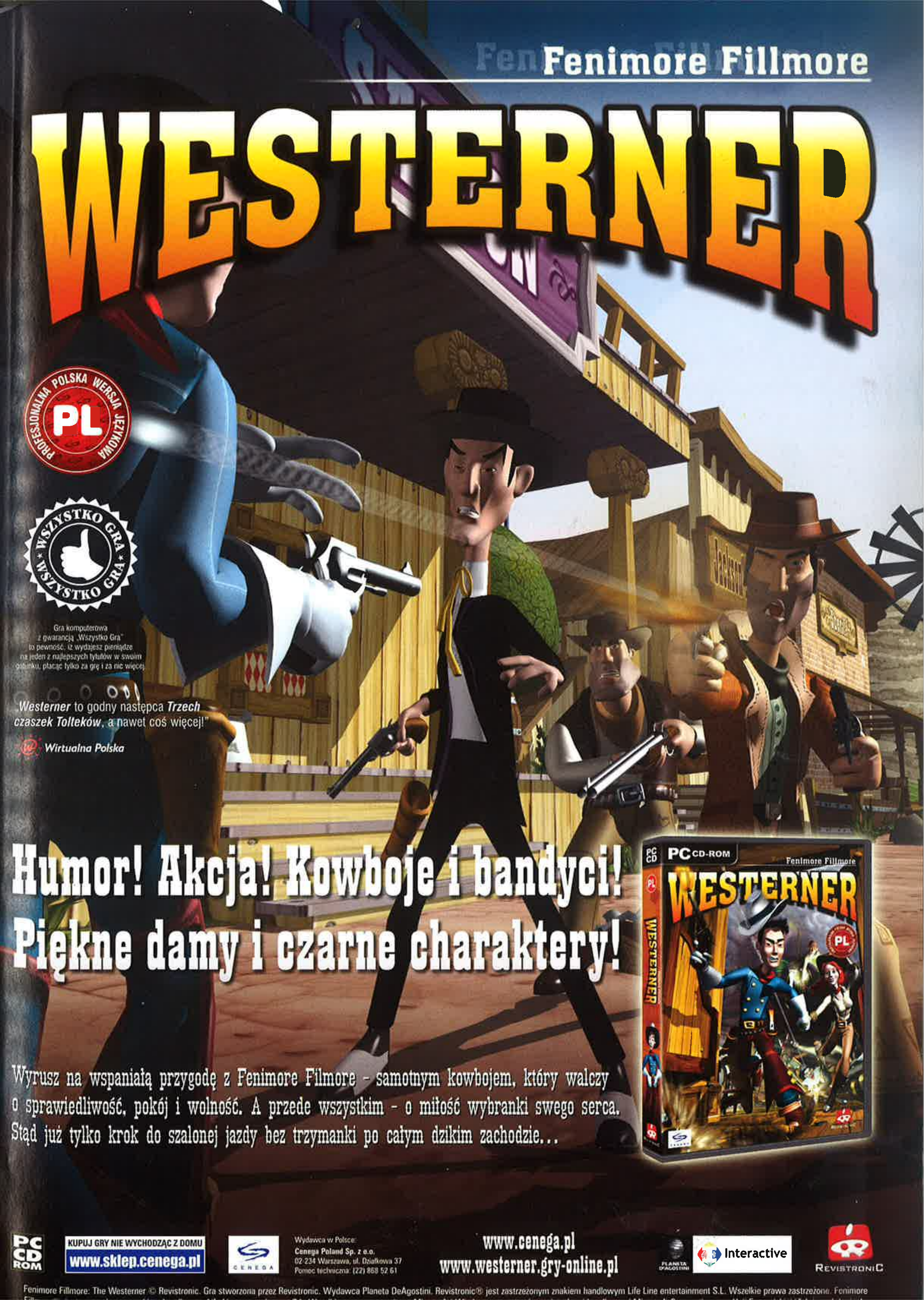
str. 078

Manhunt

Czyli - ponoć - najbardziej brutalna (a na pewno jedna z bardziej kontrowersyjnych) gra w historii PC. Sami zobaczcie, czy te zapowiedzi mają pokrycie w rzeczywistości.

UEFA Euro 2004 - str. 068

To gra na czasie. Jedyna szansa, by ujrzeć polską reprezentację na boiskach Portugalii...


Fenimore Fillmore
WESTERNER
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL
WSZYSTKO GRA
Gra komputerowa z gwarancją „Wszystko Gra" to pewność, iż wydajesz pieniądze na jeden z najlepszych tytułów w swoim gatunku, płacąc tylko za grę i za nic więcej.
„Westerner to godny następca Trzech czaszek Tolteków, a nawet coś więcej!"
Wirtualna Polska
Humor! Akcja! Kowboje i bandyci!
Piękne damy i czarne charaktery!
Wyrusz na wspaniałą przygodę z Fenimore Filmore - samotnym kowbojem, który walczy o sprawiedliwość, pokój i wolność. A przede wszystkim - o miłość wybranki swego serca. Stąd już tylko krok do szalonej jazdy bez trzymanki po całym dzikim zachodzie...
PC CD-ROM
Fenimore Fillmore
WESTERNER
PC CD ROM
KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl
CENEGA
Wydawca w Polsce:
Cenega Poland Sp. z o.o.
02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37
Pomoc techniczna: (22) 868 52 61
www.cenega.pl
www.westerner.gry-online.pl
PLANETA D'AGOSTINI
Interactive
REVISTRONIC
Fenimore Fillmore: The Westerner © Revistronic. Gra stworzona przez Revistronic. Wydawca Planeta DeAgostini. Revistronic® jest zastrzeżonym znakiem handlowym Life Line entertainment S.L. Wszelkie prawa zastrzeżone. Fenimore

REDAKCJA INFORMUJE, ŻE:
- DYSKI SPRAWDZONO PROGRAMAMI ANTYWIRUSOWYMI: MKS_Vir z bazą danych z dn. 20.05.2004. Wirusów niet!
- Wszystkie dema, programy itd. zostały przetestowane - instalują się z ww. menu i uruchamiają się na urządzeniu spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/dema.

DODATKOWE INFORMACJE O WYBRANYM DEMIE (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Zamieszczona na łamach CDA klawiszologia to zwykle ściąga minimum, która pozwala na grę, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

UWAGA!
Ponieważ niektóre dema automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest, by mieć jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 500 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować się niepoprawnie!

PRZYPOMINAMY, ŻE ◣ OZNACZA GRĘ/PROGRAM W PEŁNEJ WERSJI

W SKRÓCIE

Muzyka w wyblerałce: Essential Music
www.lluzit.com

PEŁNE WERSJE

SOUL REAVER 2

- RODZAJ: TPP
- OCENA W CDA: 8
- RECENZJA W CDA: 03/02
- ŚREDNIA OCENA W INTERNECIE: 81%
- WYMAGANIA: PIII 450, 128 MB RAM, 16 MB 3D karta graficzna

Druga część posępnej wampirzej sagi, a poza tym naprawdę dobra gra akcji w TPP.

COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES

- GATUNEK: RTS/sim/logiczna
- ŚREDNIA OCENA W INTERNECIE:80%
- WYMAGANIA: bez obaw, pójdzie na każdym sprzęcie

Kultowa gra, która pokazała, że RTS nie musi się zawsze ograniczać do schematu „odkryj mapę, postaw fabryki, wyprodukuj masę jednostek, zaatakuj bazę wroga". A tu proszę - II wojna światowa, grupka komandosów, dużo myślenia i planowania. Krótko mówiąc: HIT. Nawet po tylu latach.

EURO 2004

Cóż, mistrzostwa Europy za pasem, a w CDA demo i recenzja gry im poświęcone. Niech ktoś mi powie, że nie jesteśmy na czasie. :) Co prawda, Euro 2004 to tak naprawdę mutacja kolejnej gry z serii FIFA... ale co tam. Szczegóły zresztą znajdziecie w recenzji. Demo daje możliwość zagrania w jedną połowę meczu towarzyskiego pomiędzy dwoma z trzech reprezentacji: Anglii, Portugalii, Francji. Warto mieć joypad, choć nie jest to konieczne.

Demo zajmuje ok. 130 MB na HDD.

- GATUNEK: sportowa
- WYMAGANIA: P2 700, 256 MB RAM, 32 MB akcelerator, Win98/Me/2K/XP, DirectX 9

Podziękowania dla EA Polska za udostępnienie dema do publikacji.

DEMA

- Desert Rats vs. Afrika Korps
- Euro 2004
- Galactic Federation
- Hitman Contracts
- Neighbours from Hell 2
- Struś Szybki Lopez

E3 TRAILERY

- Black & White 2
- BloodRayne 2 (*)
- Brothers In Arms
- Call of Duty United Offensive
- Catwoman (*)
- Doom 3
- Dragon Empires (*)
- Dungeon Lords
- Dungeon Siege II
- F.E.A.R
- FlatOut
- Ghost Recon 2
- Ground Control II Operation Exodus
- Halo 2
- Half-Life 2
- Leisure Suit Larry Magna Cum Laude
- LOTR Battle Of Middle Earth
- MOH - Pacific Assault
- Playboy – The Mansion
- Rollercoaster Tycoon III
- Shadow Ops (*)
- Sims 2
- Soldiers
- Star Wars Battlefront
- Star Wars Republic Commando
- Still Life
- The Witcher

(*) na CD z demami, nie na E3 Special Cover CD

UŻYTKI

DVDShrink - aplikacja do tworzenia kopii zapasowych płyt DVD na DVD+R/W i DVD-R/W.

FreshView - aplikacja do podglądu i prostej edycji plików graficznych. Freeware.

Total Recorder - aplikacja do nagrywania dźwięku.

Soul Reaver 2

▶ RODZAJ: TPP
▶ OCENA W CDA: 8
▶ RECENZJA W CDA: 03/02
▶ ŚREDNIA OCENA W INTERNECIE: 81%
▶ WYMAGANIA: PIII 450, 128 MB RAM, 16 MB 3D karta graficzna

PEŁNA WERSJA

Oto fragmenty recenzji Inquisitora

Cała historia zasadza się na walce Raziela z jego dawnym panem Kainem - władcą krainy Nosgoth. Legacy of Kain: Soul Reaver kończyło się spotkaniem Raziela z Kainem w Jaskini Wyroczni. Tak też zaczyna się Soul Reaver 2...

Pierwsze, na co od razu zwraca się uwagę, to specyficzna szczegółowa i maksymalnie dopracowana grafika. Klasztor Zakonu Rycerzy Serafinów, Jaskinia Wyroczni i inne lokacje dają poczucie przestrzeni i klimatu starożytności budowli. Gmaszyska i sale są ogromne. Wysokie, bajecznie kolorowe witraże, gotycki styl łukowatych sufitów. Przemierzając długie ciche korytarze, można się poczuć jak w kościele. Równie dobrze jest z otwartymi przestrzeniami.

Czarująco (jeśli nie demonicznie) wypadły też przejścia Raziela między światem widzialnym a astralnym. Klimat, który wówczas sączy się z ekranu, przypomina mi jako żywo „Hellraiser: Wrota Piekieł" lub „Koszmar z ulicy Wiązów" z nieśmiertelnym Freddy Krugerem.

Poplecznicy i sługi Kaina czają się niemal w każdej plamie cienia. Często są to istoty równie przerażające i zagadkowe jak wiedźma z Blair - graficznie maksymalnie dopracowane. Wystarczy powiedzieć, że sam Raziel z 500 polygonów w SR 1 w SR 2 ma ich aż 3000 (na marginesie dodam również, że dzięki nowemu silnikowi animacje nigdy nie schodzą poniżej 60 klatek na sekundę).

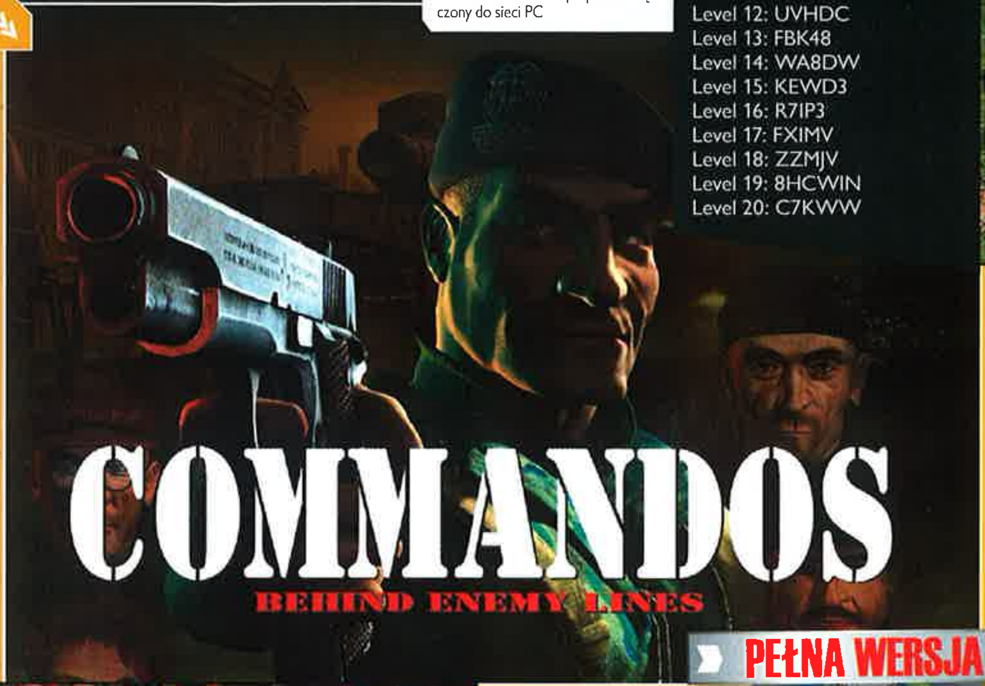
Aby położyć wroga na deski, Raziel nauczył się machać mieczem. Może też walczyć wręcz i nawet wyrwać przeciwnikowi serce. (...) Jego broń to różnego autoramentu toporzyska, miecze, włócznie, halabardy itd. Jest tego żelastwa masa. Część zdobywamy na wrogach, a część można znaleźć na ścianach - ponieważ broń wisi nieraz jako ozdoba komnat i korytarzy. Raziel ma również broń magiczną, czyli tytułowy Soul Reaver (gracze, którzy grali już w pierwsze SR, na pewno znają ten cudowny miecz). Oprócz walki Raziel może też latać (a raczej szybować), wspinać się, pływać, nurkować, skakać. Sterowanie bohaterem jest proste i intuicyjne, nie ma z nim żadnych problemów.

Soul Reaver 2 na pewno nie zawiódł moich oczekiwań. Krwawa wędrówka Raziela ma charakterystyczny klimat, którego nie znajdziemy nigdzie indziej. (...) Nie jest to tytuł wybitny, o którym rozmyśla się podczas bezsennych nocy, ale za to dobrze zrobiony - taki, który nie powinien nikogo zawieść. Teraz i ty będziesz mógł się o tym przekonać. Polecam!

BONUSY

- Action Mag
- Adventure Zone
- Bonus 1
- Bonus 2
- Deus Ex nieoficjalne spolszczenie
- Esensja
- Emu kouncik
- FPP MegaZin
- Instrukcje i okładki
- Konsole Zone
- MP3 Zone
- RTS Area
- Strefa WWW
- Tawerna RPG
- TPP Planet

Level 2: YJJXB
Level 3: 4FQBF
Level 4: 5DNCQ
Level 5: 6S5TL
Level 6: AT1WN (ew. ATIWN)
Level 7: 09VJ8 (ew. O9VJ8)
Level 8: WQ9XB
Level 9: Q2AXT
Level 10: TUGPD
Level 11: 9WODW
Level 12: UVHDC
Level 13: FBK48
Level 14: WA8DW
Level 15: KEWD3
Level 16: R7IP3
Level 17: FXIMV
Level 18: ZZMJV
Level 19: 8HCWIN
Level 20: C7KWW



PEŁNA WERSJA

- GATUNEK: RTS/sim/logiczna
- ŚREDNIA OCENA W INTERNECIE: 80%
- WYMAGANIA: po prostu włączony do sieci PC

Komandosi (Allied Commandos) symulują ataki elitarnej jednostki zwiadowczej, a wszystko to dzieje się w czasie 24 różnorodnych misji rozgrywających się w Europie i Afryce Północnej podczas II wojny światowej. Jako że robota najmężniejszych z mężnych reprezentantów armii wymaga niemałego sprytu, zanim wybierzecie tę najskuteczniejszą drogę prowadzącą do osiągnięcia zwycięstwa, będziecie musieli dobrze przestudiować plan działania, teren operacji i ruchy wroga.

Gra toczy się w trójwymiarowym środowisku, chociaż oglądanym w rzucie izometrycznym. Misje będą od nas wymagać przemierzenia rozmaitych terenów: od gór czy plaż poczynając, na śniegu i pustyniach kończąc. Ale, jak to na wojence bywa, będzie też trzeba pokonać pewne militarne przeszkody: druty kolczaste, mury, tunele, bunkry, wartownie i wiele innych.

Pamiętajmy, że robota komandosów polega na rozrabianiu na tyłach wroga. Nie zdziwcie się, jeśli odkryjecie, że wróg ma miażdżącą przewagę liczebną. Trzeba będzie ruszyć głową (oraz innymi częściami ciała), by wyjść cało z niejednej opresji. Dlatego właśnie programiści z Pyro projektują grę w formie jakby trzech oddzielnych opcji: analiza sytuacji i umiejętne rozesłanie ludzi do akcji, atak oraz wycofanie się na z góry upatrzone pozycje.

Grafika ze wszystkimi szczegółami w rodzaju mundurów, broni i pojazdów została zaprojektowana w 3D na podstawie realnie istniejących obiektów i przedmiotów. Twarze komandosów są w pełni renderowane, a dbałość o detale procentuje: żołnierze wyglądają, jakby naprawdę nosili noże, pistolety i liny. Do tego poruszają się dokładnie tak, jak moglibyśmy tego oczekiwać po facetach ze spec. oddziałów.

Interfejs składa się z dwóch elementów: menu opcji podstawowych gry i menu operacyjnego. Wszystkie opcje kontrolują mysz oraz gorące klawisze. Szczególnie spodobała mi się jedna z nich, która umożliwia przyglądanie się z bliska polu walki (zoom). Jest to bardzo przydatna rzecz, zwłaszcza gdy snajper przymierza się z dużej odległości do jakiegoś ważnego celu.

Commandos to taki rodzaj zabawy, który aż prosi się o możliwość gry w sieci - na szczęście twórcy pomyśleli i o tym. Gra ma się dopiero ukazać (choć prawdopodobnie nastąpi to już w marcu), ale już teraz mam przeczucie, że nie będzie ona schodzić z monitorów graczy przez wiele miesięcy.

Tipsy

Wpisz 1982GONZO podczas gry (Gonzo, a nie GzeroNZzero!). Jak nie pomoże – wpisz GONZO1982. Teraz możesz używać kombinacji klawiszy:

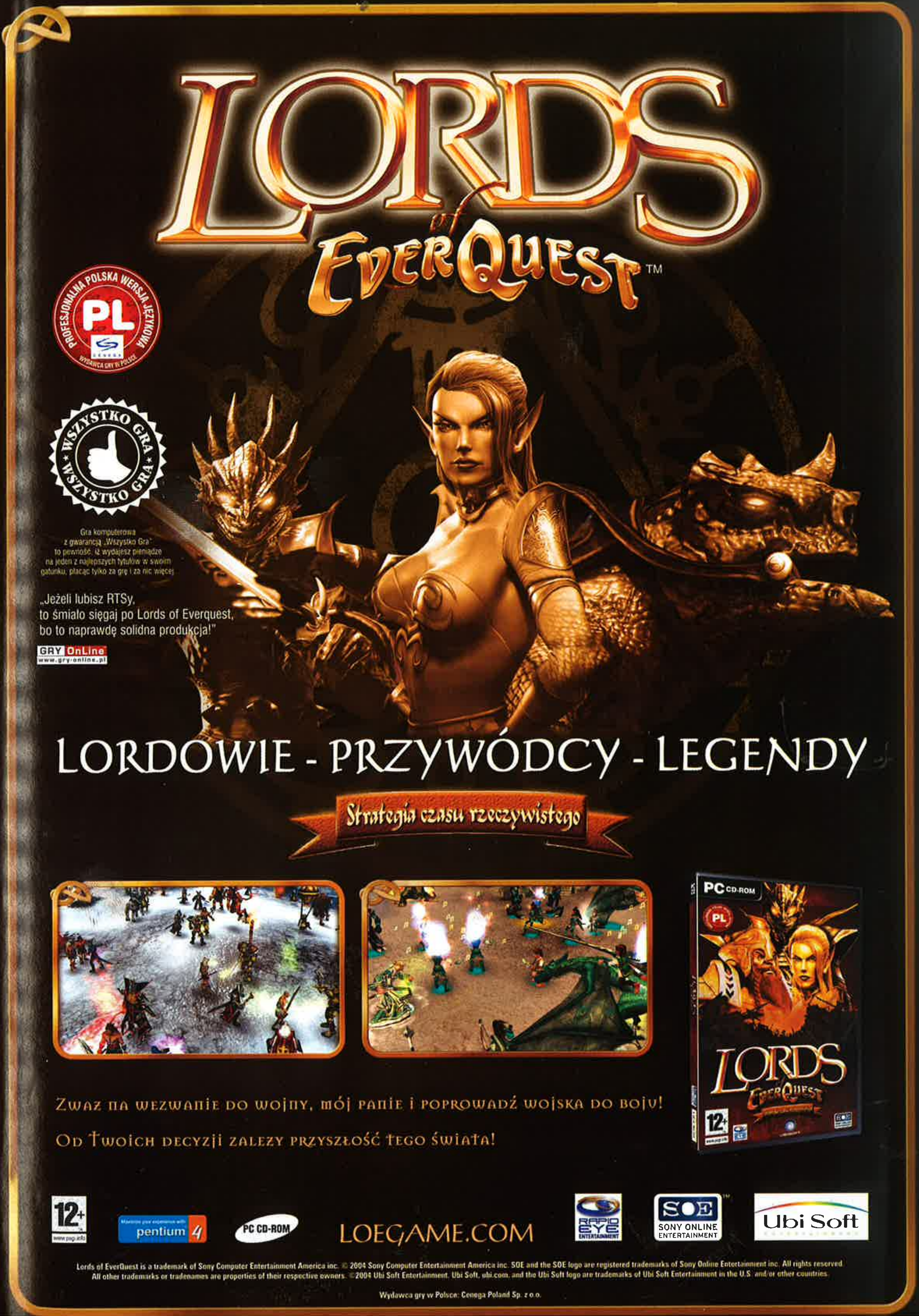
[SHIFT]+[V] - ???
[SHIFT]+[X]- teleportuje zaznaczonego komandosa w miejsce wskazane kursorem
[CTRL]+[I] - niewidzialność
[CTRL+[SHIFT]+[N] - zaliczasz misję

Desert Rats vs. Afrika Korps

Hm, coś w rodzaju Bliztkriega - rozbudowany RTS, druga wojna światowa, Afryka. Dość ciekawa grafika, możliwość obsadzania zdobycznego sprzętu, parę innych ciekawostek... Czemu nie? Demo zajmuje 270 MB i oferuje tylko jedną misję po stronie Niemców. Recenzja w tym numerze CDA.

Klawiszologia (podstawowa)
P - pauza
F1 - help
num+/num- - tempo gry
CTRL + V - zasięg ognia i pole widzenia jednostek

- GATUNEK: RTW
- WYMAGANIA: P 1 GHz, 256 MB RAM, akcelerator 64 MB (GF 3/Radeo 8500 lub wyżej), Win 9x/00/ME/XP


LORDS of EVERQUEST™
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
WYDAWCA GRY W POLSCE
WSZYSTKO GRA
Gra komputerowa z gwarancją „Wszystko Gra" to pewność, iż wydajesz pieniądze na jeden z najlepszych tytułów w swoim gatunku, płacąc tylko za grę i za nic więcej
„Jeżeli lubisz RTSy, to śmiało sięgaj po Lords of Everquest, bo to naprawdę solidna produkcja!"
GRY OnLine
www.gry-online.pl
LORDOWIE - PRZYWÓDCY - LEGENDY
Strategia czasu rzeczywistego
PC CD-ROM
Zważ na wezwanie do wojny, mój panie i poprowadź wojska do boju!
Od Twoich decyzji zależy przyszłość tego świata!
12+
www.pegi.info
pentium 4
PC CD-ROM
LOEGAME.COM
RAPID EYE ENTERTAINMENT
SOE SONY ONLINE ENTERTAINMENT
Ubi Soft
Lords of EverQuest is a trademark of Sony Computer Entertainment America inc. © 2004 Sony Computer Entertainment America inc. SOE and the SOE logo are registered trademarks of Sony Online Entertainment inc. All rights reserved.
All other trademarks or tradenames are properties of their respective owners. ©2004 Ubi Soft Entertainment. Ubi Soft, ubi.com, and the Ubi Soft logo are trademarks of Ubi Soft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
Wydawca gry w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o.

Klawiszologia (podstawowa)
W/S/A/D - sterowanie
Caps Lock - bieg
CTRL - kucnij
Spacja - czołgaj się
E - akcja
Q - schowaj/wyjmij broń
1-4 - broń
5 - lornetka
6 - gogle noktowizyjne
7 - wytrych
Z/L - krok w bok
LMB - ognia!
RMB - inventory
R - reload
G - wyrzuć przedmiot
M - mapa
B - briefing
F1 - TPP/FPP
F12 - screenshoot

GATUNEK: akcja/TPP
WYMAGANIA: P3 800, 128 MB RAM (256 MB dla XP), akcelerator 32 MB

Hitman Contracts

Po raz trzeci sterujemy posępną (ale pewnie dlatego fascynującą) postacią najemnego zabójcy. Tę posępność zresztą pięknie podkreśla muzyka autorstwa znanego nieco ambitniejszym posiadaczom Amig (scenowcom) niejakiego Jespera Kyda. Wracajmy do dema: 1 misja, gdzieś w miejscu, w którym jest bardzo zimno i do tego nieprzyjaźnie. Ale dla naszego „łysola" to nic nowego. Poradzi sobie, o ile dacie mu szansę. Demo zajmuje 212 MB i zawiera jedną misję.

GATUNEK: space sim
WYMAGANIA: P2 900, 64 MB RAM, GF 2 lub wyżej, DirectX 9.0

Galactic Federation

Symulator walki w kosmosie - w dość wczesnej fazie, ale widać, że ma jakiś potencjał. Co ciekawe, gra wykorzystuje GeoMod (znany z Red Faction! model „destrukcji otoczenia") przy analizie zniszczeń/uszkodzeń, jakich doznają statki w czasie walki. Demo zajmuje 10 MB. Warto mieć joystick. Pełna klawiszologia w pliku readme w katalogu z demem. Demo zawiera dwie misje bojowe i jedną treningową.

Klawiszologia (podstawowa)
Kursory - sterowanie
W/S/A/D - sterowanie
Z/X - regulacja prędkości
Spacja - ognia z podstawowej broni
Num_0 - ognia z broni dodatkowej
+/- - regulacja prędkości
Tab - dopalacz
Backspace - cała naprzód
BackSlash - silniki stop!
/ - przełączanie systemów broni
T - następny cel
Y - centrowanie na celu
R - najbliższy pojazd wroga
Shift + J - lista uszkodzeń
Ctrl + J - katapulta
F1-F3 - kamery

Inne
Ctrl + F5 - restart misji
Ctrl + C - wyłączenie kolizji obiektów

GATUNEK: arcade
WYMAGANIA: P III 800, karta grafiki 3D 32 MB, 128 MB pamięci RAM, Win 98/ME/2000/XP

Struś Szybki Lopez

Demo tej gry było już w CDA (jako Ostrich Runner) - pamiętacie te zabawne i dynamiczne wyścigi strusi zrobione z wykorzystaniem cell-shadingu? Ale że gra wyszła w Polsce i jest jej polskie demo (do tego zajmuje niedużo, bo tylko 22 MB) – zdecydowaliśmy opublikować je raz jeszcze. Więcej o grze - w tym numerze CDA.

GATUNEK: zręcznościowo/logiczna
WYMAGANIA: P2 233, 128 MB RAM, Win9x/Me/2K/XP

Neighbours from Hell 2

W CDA 05/04 była recenzja gry, w której należało robić jak najwięcej złośliwych numerów paskudnemu sąsiadowi. Gra była zabawna (pod warunkiem że to MY robiliśmy takie kawały, a nie NAM je robiono), zatem postanowiłem zamieścić jej demo. To tylko 32 MB i dwie misje do zaliczenia. Jedna na pasażerskim liniowcu, druga na tropikalnej wyspie.

E3 Cover CD

Czyli trailery najlepszych gier zaprezentowanych na E3. Zresztą oceńcie sami:

- Black & White 2
- BloodRayne 2
- Brothers In Arms
- Call of Duty United Offensive
- Catwoman
- Doom 3
- Dragon Empires

Gra online... ale chyba warto na nią popatrzeć, nawet jak się nie ma dostępu do Sieci, dla samych walorów estetycznych.

- Dungeon Lords

Jedna z ciekawszych gier RPG prezentowanych na tegorocznych targach. Stoi za nią wielkie nazwisko – jej twórcą jest inspirator serii Wizardry D.W. Bradley, co jest gwarancją rozrywki stojącej na wysokim poziomie...

- Dungeon Siege II
- F.E.A.R

First Encounter Assault Recon to tytuł nowej gry firmy Monolith, znanej chociażby z serii No One Lives Forever. Tym razem, choć znów wcielimy się w rolę tajnego agenta, cała zabawa będzie dużo bardziej poważna i... niesamowita graficznie. Zobaczcie sami, co potrafi engine F.E.A.R.

- FlatOut

Gra, która zdobyła sławę „Half-Life'a 2 ścigałek", a wszystko za sprawą niesamowicie realistycznego modelu fizyki, jaki w niej zastosowano. Trailer, który za chwilę uruchomicie, pokazuje, że nie ma w tych opiniach nawet cienia przesady.

- Ghost Recon 2
- Ground Control II Operation Exodus

Pierwsza część serii zaskoczyła nowoczesnym interfejsem i rewelacyjną grafiką w pełnym 3D – druga zachwyci jeszcze lepszą oprawą graficzną i wysoką grywalnością...

- Halo 2
- Half-Life 2
- Leisure Suit Larry Magna Cum Laude
- LOTR Battle Of Middle Earth
- MOH - Pacific Assault
- Playboy – The Mansion

Wielu mężczyzn na świecie marzy o tym, co osiągnął właściciel imperium Playboya – ma wielkie pieniądze i otaczają go piękne kobiety. Chcesz poczuć się jak Hugh Heffner? Zagraj w Playboy – TheMansion - a czekają cię niezwykłe atrakcje...

- Rollercoaster Tycoon III

Zarządzanie parkiem rozrywki – najlepsze w tym gatunku – tym razem wreszcie w nowej oprawie graficznej. Połączenie wysokiej grywalności poprzednich części gry z taką też grafiką musiało dać piorunujący efekt...

- Shadow Ops Red Mercury
- Sims 2
- Soldiers

Taktyczny RTS, który pod okiem firmy Codemasters przygotowuje zespół developerów z Rosji. To jedna z najciekawszych gier strategicznych, jakie znajdują się obecnie w produkcji – zobaczcie, jak wygląda na krótko przed premierą.

- Star Wars Battlefront
- Star Wars Republic Commando
- Still Life

Przygodówka firmy odpowiedzialnej za wyprodukowanie w ostatnich latach największego przeboju tego gatunku, czyli serii Syberia. Tajemnica, jaką będziesz musiał rozwiązać, to zagadka okrutnego morderstwa - a wyjaśnisz ją tylko wtedy, kiedy wyruszysz w podróż w czasie między Pragą a Chicago.

- The Witcher (Wiedźmin)

Najbardziej ambitna produkcja znajdująca się aktualnie w produkcji w naszym kraju. W naszej specjalnej zapowiedzi (w tym numerze) znajdziecie więcej informacji na temat tej właśnie gry - na razie zaś obejrzyjcie jej trailer.

48 stronicowy magazyn z super konkursami oraz gra
Ford Racing 2 w polskiej wersji
Game4u
GRA Z PROFESJONALNYM MAGAZYNEM
Szukaj w kiosku już 28 czerwca!
26,90 PLN
POPROWADŹ LEGENDĘ!
„Ford Racing 2 jest na pewno wartościowym tytułem […] swoją konstrukcją, a przede wszystkim wykonaniem przypomina serię Need For Speed."
GRY OnLine
www.gry-online.pl
Ocena: 7/10
„Gra jest bardzo urozmaicona […] modele Fordów wykonane zostały naprawdę bardzo fajnie […] równie atrakcyjnie i z dbałością o szczegóły wykonane zostały trasy".
wp.pl
Ocena: 7.4/10
Ford
RACING 2
www.fordracing2.com
www.game4u.pl
DOLBY DIGITAL
DOLBY SURROUND PRO LOGIC II
Official Licensed Product
EMPIRE
3+
Gra Ford Racing 2 © 2004 Empire Interactive Europe Ltd. Stworzona przez Razorworks, studio będące własnością Empire Interactive Europe Ltd. Razorworks i logo Razorworks są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami

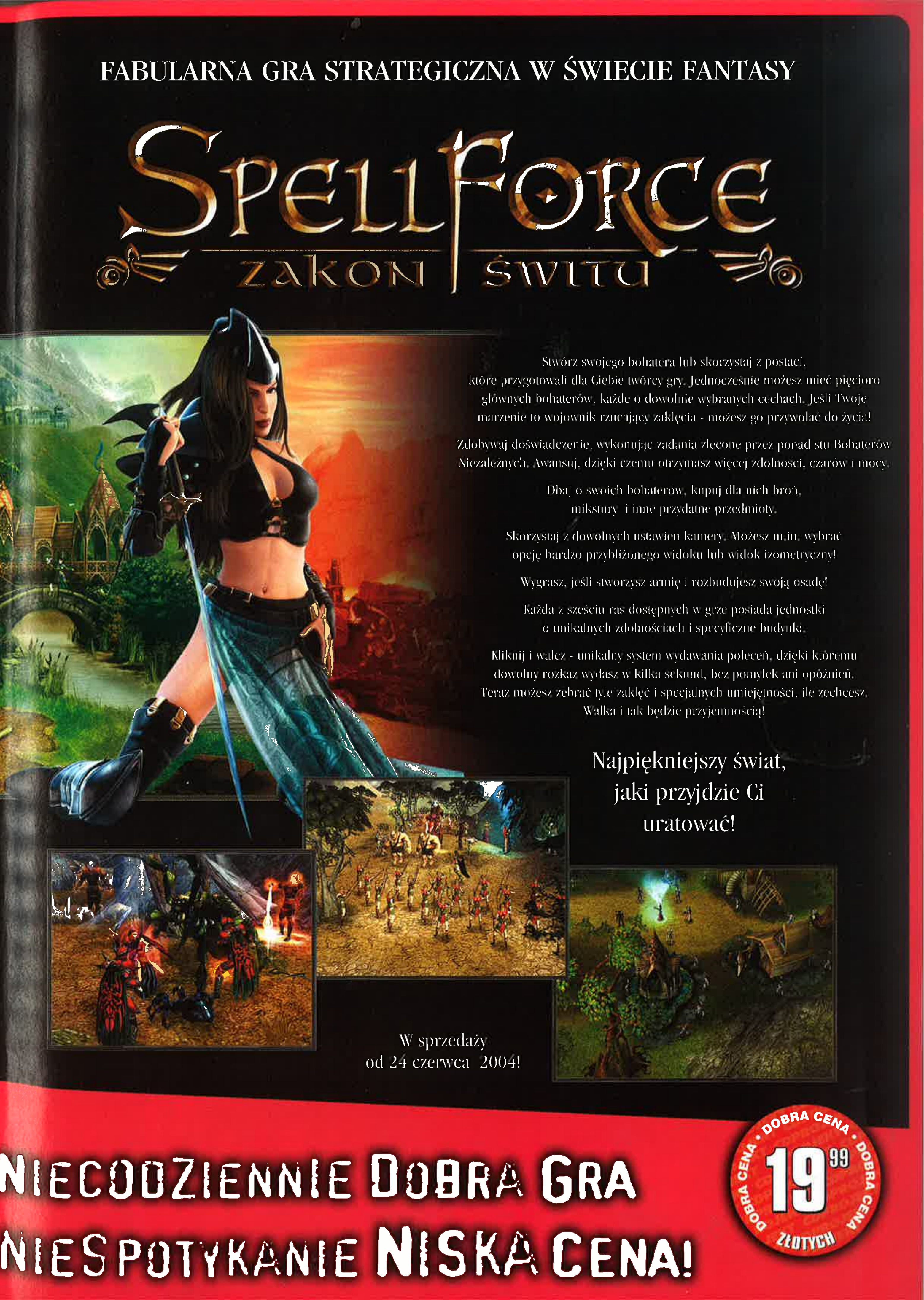
12-14 maja 2004

Targi elektronicznej rozrywki E3, od kilku lat organizowane co roku w Convention Center w Los Angeles, zyskały w branży gier komputerowych przydomek 'The Greatest Show On Earth', czyli „największe show na świecie". Całkiem zasłużenie - to ogromna impreza zajmująca trzy rozległe hale, najważniejsze wydarzenie roku dla producentów, dystrybutorów gier, a przede wszystkim graczy.

Tegoroczne targi były wyjątkowe, bowiem E3 obchodziło 10 rocznicę istnienia. Podczas imprezy nie było jednak widać zbyt wielu celebracji - jedynym widocznym dla zwiedzających śladem rocznicy była niewielka wystawa starych komputerów, konsol i automatów do gier, zorganizowana w Kentia Hall - najmniejszej z hal wystawienniczych. Poza tym jedynie napis „10th Anniversary" na logo tegorocznej edycji targów oraz kilka spotkań panelowych i prezentacji zorganizowanych na piętrach Convention Center właściwie niedostępnych dla zwykłych graczy. Równocześnie, w tych samych pomieszczeniach, organizowane były dyskusje na temat przyszłości branży, w których udział brały największe jej gwiazdy, m.in. Bill Roper, Peter Molyneux, Chris Taylor, Ray Muzyka, Will Wright czy Gabe Newell. Jak zwykle jednak z możliwości wysłuchania tego, co na temat filozofii projektowania gier mają do powiedzenia ich najwięksi twórcy, skorzystała tylko niewielka grupa największych zapaleńców. Dla większości graczy największą atrakcją E3 jest bowiem możliwość zagrania w najnowsze produkcje na stoiskach (booths) dystrybutorów.

Jak było? Głośno!

Hale zajmowane przez stoiska najważniejszych firm sprzedających gry komputerowe – South Hall, West Hall i Kentia Hall – to prawdziwy multimedialny jarmark, na którym poziom decybeli przekracza normy dopuszczalne dla ludzkiego ucha. Zewsząd z ogromnych głośników sypią się okrzyki, wybuchy, tematy muzyczne i efekty dźwiękowe z gier, na ekranach zaś wyświetlane są trailery (nierzadko specjalnie przygotowywane na tę okazję) najnowszych produkcji. Hałas, harmider i ogólne zamieszanie potęgowane jest dodatkowo przez samych zwiedzających, którzy przepychają się w walce o darmowe koszulki i


FABULARNA GRA STRATEGICZNA W ŚWIECIE FANTASY
SpellForce
Zakon Świtu
Stwórz swojego bohatera lub skorzystaj z postaci, które przygotowali dla Ciebie twórcy gry. Jednocześnie możesz mieć pięcioro głównych bohaterów, każde o dowolnie wybranych cechach. Jeśli Twoje marzenie to wojownik rzucający zaklęcia - możesz go przywołać do życia!
Zdobywaj doświadczenie, wykonując zadania zlecone przez ponad stu Bohaterów Niezależnych. Awansuj, dzięki czemu otrzymasz więcej zdolności, czarów i mocy.
Dbaj o swoich bohaterów, kupuj dla nich broń, mikstury i inne przydatne przedmioty.
Skorzystaj z dowolnych ustawień kamery. Możesz m.in. wybrać opcję bardzo przybliżonego widoku lub widok izometryczny!
Wygrasz, jeśli stworzysz armię i rozbudujesz swoją osadę!
Każda z sześciu ras dostępnych w grze posiada jednostki o unikalnych zdolnościach i specyficzne budynki.
Kliknij i walcz - unikalny system wydawania poleceń, dzięki któremu dowolny rozkaz wydasz w kilka sekund, bez pomylek ani opóźnień. Teraz możesz zebrać tyle zaklęć i specjalnych umiejętności, ile zechcesz. Walka i tak będzie przyjemnością!
Najpiękniejszy świat, jaki przyjdzie Ci uratować!
W sprzedaży od 24 czerwca 2004!
NIECODZIENNIE DOBRA GRA
NIESPOTYKANIE NISKA CENA!
DOBRA CENA
19 99
ZŁOTYCH

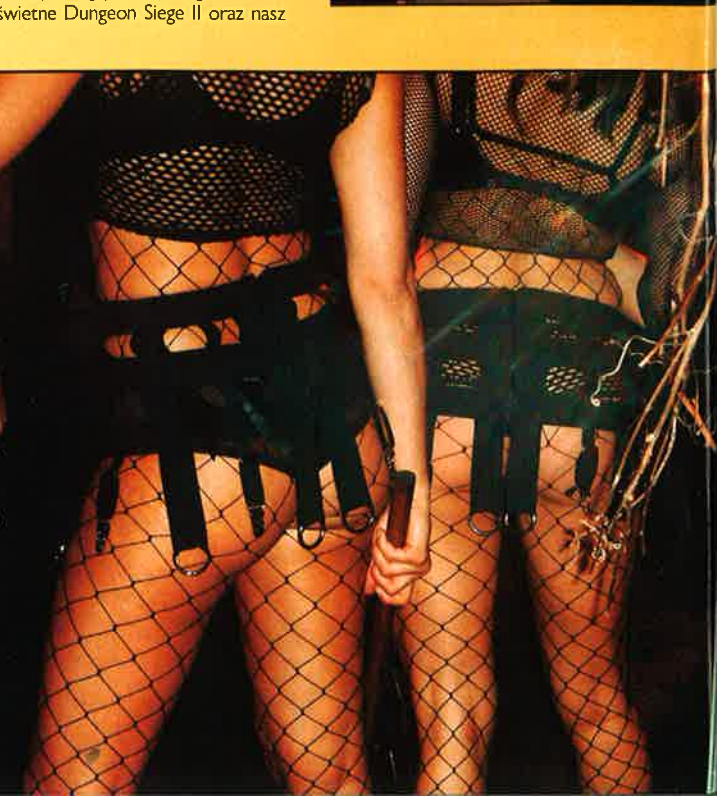
inne gadżety lub lepsze miejsca widokowe przy "booth babes", czyli fantazyjnie poprzebieranych (czy może raczej porozbieranych) hostessach promujących własnymi wdziękami ważniejsze tytuły. Z nieustannym zgiełkiem panującym na targach najlepiej poradził sobie koncern Electronic Arts, który do każdego stanowiska z demami gier przygotował zestaw dwóch słuchawek plus mikrofon, dzięki czemu pracownicy firmy mogli opowiadać o jej nadchodzących przebojach z gwarancją, że do osoby słuchającej prezentacji rzeczywiście dociera każde słowo.

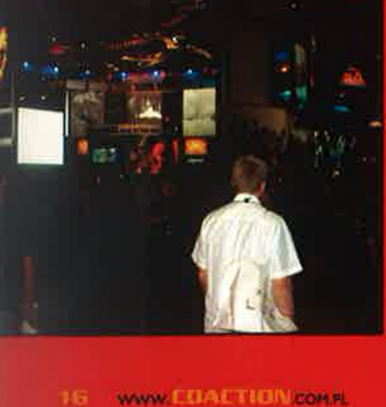
A plecak puchnie

Tak wyglądają targi E3 dla graczy - dla dziennikarzy oblicze targów jest jednak nieco inne. Przyjęło się, że to właśnie w czasie tej imprezy firmy zapraszają na swoje stanowiska lub do specjalnych pokojów przygotowanych na spotkania prasowe, na których zazwyczaj sami programiści opowiadają o nowych tytułach znajdujących się w produkcji. Jest to okazja do obejrzenia gry oficjalnie na targach niepokazywanej, z drugiej jednak strony - spotkań tych jest wiele, są one zazwyczaj dość krótkie i umawiane według ścisłego harmonogramu, który nie zawsze jest elastyczny. Jeśli dołożyć do tego konferencje prasowe firm, takich jak Microsoft czy Sony i uwzględnić obszar zajmowany przez hale wystawiennicze, nagle się okazuje, że los pismaka to bieganie z wywieszonym językiem od stanowiska do stanowiska, nabijanie kilometrów z plecakiem, który z każdym spotkaniem coraz bardziej puchnie od materiałów prasowych. (To naprawdę ciężka praca – pamiętajcie, że robimy to z myślą o was.)

PC daje radę!!!

Dobrym trendem wyraźnie widocznym na tegorocznych targach jest duża liczba PC-towych premier – **stosunek liczby gier konsolowych do komputerowych wyniósł w tym roku 4:3**. Ze wszystkich produkcji prezentowanych na E3 2004 bardzo duże wrażenie robiły tytuły należące do typowo PC-towych gatunków – strategie czasu rzeczywistego (w tym spektakularne graficznie Lords Of The Rings: Battle For The Middle-Earth i Warhammer: Dawn of War), taktyczne shootery (nietypowy Full Spectrum Warrior i doskonały Battlefield 2) oraz gry RPG (Dungeon Lords, świetne Dungeon Siege II oraz nasz





W SPRZEDAŻY JUŻ W LIPCU!
SOLDIERS™
HEROES OF WORLD WAR II
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT
DOBRA CENA
99,90
ZŁOTYCH
• Rewelacyjne połączenie gry akcji w pełnym 3D z emocjonującą strategią w czasie rzeczywistym!
• Ponad 30 zróżnicowanych misji rozgrywanych na wszystkich frontach II wojny światowej.
• W pełni interaktywne środowisko gry. Wszystko może być całkowicie lub częściowo zniszczone!
• Pełna swoboda w doborze taktyki i sposobu ukończenia misji.
• Rozbudowany tryb wieloosobowy poprzez LAN lub Internet.
• Profesjonalna polska wersja językowa przygotowana przez firmę CD Projekt.
www.codemasters.com
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CD PROJEKT
© 2004 The Codemasters Software Company Limited („Codemasters"). Wszystkie prawa zastrzeżone. „Codemasters"® i logo Codemasters są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do Codemasters. „Soldiers"™, „Heroes of World War II"™ i „GENIUS AT PLAY"™ są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do Codemasters. Wszystkie pozostałe znaki handlowe należą do ich prawowitych właścicieli i są używane zgodnie z licencją. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wyłączna dystrybucja w Polsce oraz polska wersja językowa CD Projekt.
Codemasters

rodzimy The Witcher-Wiedźmin, który wzbudził na targach naprawdę spore zainteresowanie). Duże wrażenie, choć mniejsze niż przed rokiem, zrobił filmik prezentujący Half-Life'a 2 - ta gra jest po prostu skazana na sukces. Mnóstwo ciekawych gier zaprezentowała firma Ubi-Soft (m.in. Ghost Recon 2, Splinter Cell 3, Prince Of Persia 2), która w ostatnich miesiącach właściwie nie schodzi poniżej ustalonego, wysokiego poziomu własnych produkcji. Interesujące rzeczy pokazały również firmy THQ, Electronic Arts (m.in. bardzo dobre The Sims 2) oraz Vivendi Universal. Notki na temat najciekawszych tytułów znajdziecie na kolejnych stronach, na końcu zaś kilka zdań o tym, co ciekawego wydarzyło się na poletku konsol. Zapraszamy do lektury - oto raport CDA z dziesiątej edycji targów E3!

INDEKS GIER

ALFA: Antiterror str. 26
Armies of Exigo str. 30
Battlefield 2 str. 35
Bet on Soldier str. 26
Black & White 2 str. 24
Blood Magic str. 21
Brothers in Arms str. 35
Call of Duty: United Offensive str. 36
Captain Blood str. 36
Catwoman str. 26
Codename: Panzers str. 40
Doom 3 str. 30
Dragon Age str. 31
Dreamfall str. 20
DRIV3R str. 24
Dungeon Lords str. 24
Dungeon Siege II str. 28
Dungeons & Dragons RTS str. 27
Empire Earth 2 str. 39
F.E.A.R. str. 31
Freedom Force vs. the Third Reich str. 20
Full Spectrum Warrior str. 27
Ground Control II: Operation Exodus str. 27
GTA: San Andreas str. 40
Half-Life 2 str. 31
Heroes Of The Pacific str. 21
Imperial Glory str. 40
Juiced str. 31
Knights of Honor str. 39
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude str. 22
Medal of Honor Pacific Assault str. 36
Men of Valor str. 36
NFS: Underground 2 str. 40
NHL Eastside Hockey Manager str. 37
ParaWorld str. 38
Pariah str. 20
Playboy: The Mansion str. 26
Prince of Persia 2 str. 34
RollerCoaster Tycoon 3 str. 24
Rome: Total War str. 37
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl str. 28
Shadow Ops: Red Mercury str. 21
Sid Meier's Pirates! str. 37
Silent Hill 4: The Room str. 34
Spider-Man 2 str. 22
Star Wars: Knights of the Old Republic II: The Sith Lords str. 34
Star Wars: Republic Commando str. 34
Star Wars: Battlefront str. 28
Swashbucklers: Legacy of Drake str. 37
The Bard's Tale str. 30
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth str. 38
The Movies str. 22
The Roots str. 21
The Settlers: Heritage of Kings str. 27
The Sims 2 str. 38
Tom Clancy's Splinter Cell 3 str. 35
Tom Clancy's Ghost Recon 2 str. 39
Tony Hawk's Underground 2 str. 22
Tribes: Vengeance str. 28
Warhammer 40.000: Dawn of War str. 35
Wartime Command: Battle for Europe 1939-1945 str. 39
World of Warcraft str. 30
Worms Forts: Under Siege! str. 20
You Are Empty str. 38

NAJLEPSZA SERIA GIER KOMPUTEROWYCH W POLSCE!!!

Każda gra kosztuje tylko 19.99 zł

JUŻ W SPRZEDAŻY

Nowa eXtra Klasyka!!!

NOWE TYTUŁY W SERII

ETHERLORDS II

DISCIPLES II
POWRÓT GALLEANA

HEROES OF MIGHT AND MAGIC III
ZŁOTA EDYCJA

KONKURS

„Mistrzowie eXtra Klasyki"!!!

WYGRAJ REWELACYJNE NAGRODY!!!

Nagrody gwarantowane dla każdego! Tylko do 30 czerwca!

Nieograniczona ilość nagród! Bez dodatkowych pytań! Bez losowania!

Szczegółów konkursu szukaj w opakowaniach z grami z serii Nowa eXtra Klasyka oraz na stronie www.cdprojekt.info/konkursnxk

Najlepsze tytuły z serii Nowa eXtra Klasyka dostępne są teraz również w wybranych punktach sprzedaży „RUCH S.A."

CDPROJEKT HYPER wp.pl gry.wp.pl

© 2004. eXtra Klasyka jest znakiem towarowym CD Projekt Sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie inne znaki towarowe, nazwy i loga są wykorzystane wyłącznie w celach informacyjnych i są własnością prawną ich właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Dreamfall

- GATUNEK: ACTION/ADVENTURE
- PRODUCENT: FUNCOM
- INTERNET: WWW.DREAMFALL.COM/
- DATA WYDANIA: 01/10/2005

Pamiętacie pierwszą przygodówkę, która dostała w CDA 10/10? The Longest Journey w Polsce znana jako Najdłuższa Podróż. **Dreamfall jest jej sequelem.** Jego akcja dzieje się dziesięć lat przed wydarzeniami w TLJ, a grać będzie można trzema postaciami, w tym April Ryan. Podobnie jak poprzednio, będziemy się poruszać między światami - do znanych już: futurystycznego Stark i magiczno-średniowiecznej Arcadii dołączy jeszcze The Winter - kraina wiecznego śniegu.

W przeciwieństwie do poprzedniej części, **Dreamfall będzie grą z gatunku action/adventure.** Autorzy zapowiadają bardzo duże możliwości interakcji: stosunek NPC-ów do postaci determinowany będzie przez jej wcześniejsze zachowanie. Każdą zagadkę i przeszkodę przejść można będzie na wiele sposobów. Poza PC gra wyjdzie również na konsole, co jednak nie oznacza, że i w blaszakach autorzy zrezygnują z klasycznego interfejsu point & click.

Worms Forts: Under Siege!

- GATUNEK: ARCADE
- PRODUCENT: TEAM17
- INTERNET: WWW.WORMSFORTS.COM/
- DATA WYDANIA: 4 KWARTAŁ 2004

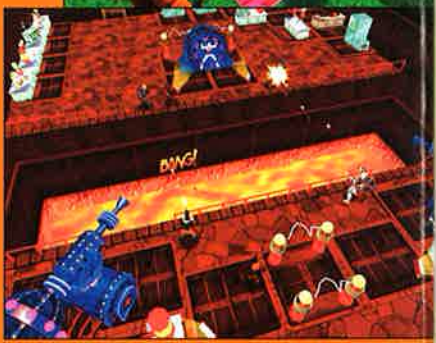
Jak przewidywaliśmy, słynne Robaki wracają. Tym razem akcja będzie pełzać wokół **wielkich bitew - oblężeń znanych twierdz od starożytnego Egiptu po średniowiecze** (nie zabraknie też Troi i jak przystało na Wormsy - Trojańskiego... Osła). Robaki będą podzielone na dwie drużyny po cztery, z których oczywiście jedna będzie broniła twierdzy, umacniała fortyfikacje, druga zaś będzie się starała wyprodukować jak najnowocześniejszą broń tak, aby je złamać.

Główną zmianą w nowych Robalach będzie właśnie **możliwość budowania przeróżnych budynków,** które nie tylko staną się elementem dekoracji, ale posłużą też jako zabójcza broń. Te daleko idące zmiany nie spowodują oczywiście, że Wormsy staną się nagle zupełnie nową grą - strzelania z bazooki (choć nietypowej) oczywiście nie zabraknie. Sam ciężar rozgrywki jednak został tu przeniesiony - bez wykorzystywania surowców i umiejętnego stawiania budynków wygrać w nowych Wormsach nie sposób.

Freedom Force vs. the Third Reich

- GATUNEK: RPG
- PRODUCENT: IRRATIONAL GAMES
- INTERNET: WWW.IRRATIONAL-GAMES.COM/
- DATA WYDANIA: 2004

Freedom Force to taktyczny RPG z 2002 roku, w którym dowodziliśmy grupą herosów rodem ze Srebrnej Ery amerykańskich komiksów lat 60. Teraz bohaterowie znów wracają na ekrany monitorów. Tym razem w wyniku pewnej intrygi i zbiegu okoliczności cofnęli się w czasie, aby zapobiec katastrofie, gdy tymczasem po powrocie się okazało, że ktoś również to zrobił i wyposażywszy Trzecią Rzeszę w tajemniczą „energię X" (źródło mocy Freedom Force), sprawił, że Hitler wygrał wojnę.



Aby z powrotem wykurzyć hitlerowców, gracz będzie miał do dyspozycji sześciu herosów (po trzech ze Srebrnej i Złotej Ery). Pojawi się kilka nowych elementów, między innymi pojazdy, którymi odtąd będą mogli się poruszać (i za pomocą nich walczyć) bohaterowie. Zapowiadany jest również „komiksowy" multiplayer. Co to konkretnie oznacza - jeszcze nie wiadomo. Gra jest wciąż robiona, a autorzy nie potrafią podać dokładnej daty jej premiery.

Pariah

- GATUNEK: FPS
- PRODUCENT: DIGITAL EXTREMES
- INTERNET: WWW.PARIAHGAME.COM/
- DATA WYDANIA: JESZCZE NIE WIADOMO

Kolejna gra współtwórców słynnego Unreala. Pariah powstaje na jego bardzo zmodyfikowanym engine'ie, za fizykę zaś odpowiadać ma rewelacyjny, znany m.in. z Painkillera, silnik Havok. Akcja toczyć się będzie w więzieniu na zniszczonej Ziemi przypominającej pustynię. Zadaniem gracza będzie przeprowadzenie ewakuacji przed wielką eksplozją, która może totalnie unicestwić wszelkie przejawy życia.

Fabuła jest - rzekomo - skonstruowana przez profesjonalnych scenarzystów rodem z Hollywood (czy to aby na pewno dobra rekomendacja? A jeśli to ci od Armageddonu?), nie podano jednak ich nazwisk. Poza tym klasycznie - autorzy obiecują znakomite AI, powalające efekty graficzne etc. Prawdopodobnie w Pariahu nie będzie również kilku (klasycznych już) rodzajów dostępnej broni - gracz będzie mógł sam modyfikować oręż, czyniąc go potężniejszym. Nie zabraknie również pojazdów i trybu multiplayer. Poza tym jednak niewiele jeszcze o grze wiadomo - autorzy niezbyt obficie sączą informacje. Póki co wiadomo tylko tyle, że gra wyjdzie na PC i Xbox.

Shadow Ops: Red Mercury

- GATUNEK: FPS
- PRODUCENT: ATARI
- INTERNET: WWW.ZOMBIE.COM/
- DATA WYDANIA: PAZDZIERNIK 2004

Shadow Ops: Red Mercury to futurystyczny FPS wykorzystujący engine Unreal. Głównym bohaterem gry jest żołnierz Delta Force, wybrany przez Agencję Bezpieczeństwa Narodowego do odnalezienia i powstrzymania podwójnego agenta rosyjskiego wywiadu, w którego posiadaniu znajduje się tytułowa Czerwona Rtęć (w niewłaściwych rękach bardzo niebezpieczna substancja radioaktywna).

Gra składać się będzie z 20 misji rozgrywanych w lokacjach, takich jak Syria, Kongo, Filipiny, Czeczenia czy Bośnia. Twoim zadaniem będzie nie tylko eksterminacja przeciwników, ale również ratowanie zakładników, wysadzanie instalacji oraz... praca ochroniarza. Poza kampanią dla jednego gracza Shadow Ops będzie również wyposażone w moduł multiplayer, z dużą liczba trybów i map przygotowanych specjalnie do tego typu rozgrywki. Dużym atutem gry mają być zastosowane w niej efekty dźwiękowe przygotowane przez studio Soundelux, odpowiedzialne między innymi za udźwiękowienie filmów „Kill Bill" i „Helikopter w ogniu"!!!

Heroes Of The Pacific

- GATUNEK: SYMULATOR
- PRODUCENT: ENCORE
- INTERNET: WWW.HEROESOFTHEPACIFIC.COM/
- DATA WYDANIA: LISTOPAD 2004

Heroes Of The Pacific to symulator samolotów z II wojny światowej (walki na Oceanie Spokojnym) przygotowywany równocześnie na PC-ty i konsole – nic więc dziwnego, że gra ma lekkie zabarwienie zręcznościowe.

W trybie dla jednego gracza kolejne misje będą powiązane fabułą, w której zaczynasz służbę w Pearl Harbor jako młody i nieopierzony pilot - by wreszcie, wraz z przechodzeniem przez pola walki nad Guadalcanal, Iwo Jimą, Midway, Wake Island i ponad dwudziestoma innymi - stać się prawdziwym asem przestworzy. Poza potyczkami z innymi samolotami myśliwskimi w grze znajdą się również zadania bombowe i torpedowe, eskortowanie bombowców czy też misje wsparcia wojsk lądowych. Poza standardowymi zadaniami w grze ma się również znaleźć pięć ukrytych scenariuszy historycznych, w tym m.in. zamach na generała Yamamoto.

Heroes Of The Pacific to także 25 samolotów, rewelacyjna grafika i dwa modele lotu: realistyczny i zręcznościowy.v

The Roots

- GATUNEK: RPG
- PRODUCENT: CENEGA
- INTERNET: WWW.THEROOTS-GAME.COM/
- DATA WYDANIA: WRZESIEŃ 2004

To gra RPG osadzona w świecie fantasy o nazwie Lorth, w którym jedno z pięciu magicznych drzew - filarów pokoju i równowagi tego uniwersum, zaczyna usychać. Gracze wcielają się w rolę Yana, 19-letniego chłopca-sieroty znalezionego w niemowlęctwie u stóp jednego z magicznych drzew, który - jak się okazuje - jest jedyną osobą, jaka może przywrócić spokój krainie Lorth.

Świat gry podzielony jest na 24 regiony o zróżnicowanym wyglądzie i klimacie. W grze występuje ponad 120 postaci niezależnych, ponad 400 unikatowych przedmiotów, ponad 70 czarów oraz 100 różnych monstrów. Podczas typowej RPG-owej rozgrywki gracze będą również musieli wziąć udział w dwóch minigierkach – logicznym Trionie i wyścigach samolotów-balonów.

Atutem gry jest piękna grafika - autorzy gry jednak podkreślają, że mimo jej bajkowego charakteru fabuła będzie zawiła, pełna niespodzianek i „dorosła".

Blood Magic

- GATUNEK: RPG
- PRODUCENT: 1C
- INTERNET: WWW.THEBLOODYMAGIC.COM/
- DATA WYDANIA: JESIEŃ

Gra RPG w stylu Diablo, tym różniąca się od innych podobnych produkcji, że dużo częściej będziesz tutaj walczył magią niż mieczami, toporami i całym tym żelastwem. Ma to duży związek z postaciami dostępnymi w grze – na początku wybierasz jedną z czterech, a każda jest... magiem.

Ciekawym elementem gry ma być możliwość tworzenia własnych czarów. Standardowo występuje w niej 12 szkół magii, każda po osiem czarów podstawowych. Możesz je łączyć w dowolne kombinacje - np. stworzyć zaklęcie, które jednocześnie paraliżuje przeciwnika, zatruwa go i przyspiesza upływ czasu... Interesującym pomysłem jest również to, że podczas specjalizowania się w różnych szkołach magii zmieniamy wygląd bohatera – inaczej będzie wyglądał nekromanta, a inaczej ktoś, kto reprezentuje białą szkołę magii.

Tytuł wykorzystuje własny engine graficzny bazujący na efektach Direct X 9, a poza rozbudowaną kampanią dla jednego gracza (niestety – fabuły jeszcze nie wyjawiono) dostępny będzie również tryb multiplayer, rozgrywany na serwerze podobnym do Battle.netu Blizzarda..

Tony Hawk's Underground 2

- GATUNEK: SPORTOWA
- PRODUCENT: NEVERSOFT/ACTIVISION
- INTERNET: WWW.NEVERSOFT.COM
- DATA WYDANIA: NIE WIADOMO

Niestety pecetowców ominęła pierwsza część nowej serii firmowanej nazwiskiem Tony'ego Hawka, jednak **wszystko wskazuje na to, że druga zawita na nasze ekrany**. W stosunku do serii Pro Skater zmieniło się tu sporo - od sposobu zdobywania punktów po wprowadzenie nowego story mode. Nie zabraknie go również w sequelu - osią zabawy będzie pojedynek między drużynami Hawka i Margery. Gracz będzie mógł grać własną postacią lub wcielić się w jednego z kolegów z zespołu.

Story mode nie będzie jednak jedynym trybem w tej grze. THUG powróci do klasycznych dwuminutowych jazd, w których należy osiągnąć sto celów. Niektóre etapy – te, po których przyjdzie jeździć skaterom, znane są zresztą z serii THPS. THUG 2 oferuje również ogromne możliwości, jeśli chodzi o wybór strojów czy rodzajów graffiti (będzie można zostawiać na ścianach własne „ślady"). Nie zabraknie też edytora pozwalającego tworzyć nowe skateparki, triki i deski. Pozostaje tylko czekać - szkoda, że nie wiadomo, jak długo.

Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

- GATUNEK: PRZYGODOWA
- PRODUCENT: VU GAMES
- INTERNET: WWW.LEISURESUITLARRY.COM/
- DATA WYDANIA: PAŹDZIERNIK 2004

Larry Laffer nie powraca. Tym razem pokierujemy poczynaniami Larrego Lovage'a, bratanka znanego wszystkim bohatera. Jest on typowym amerykańskim studentem - lekkim nieudacznikiem: żyje w akademiku, podkochuje się w nauczycielce biologii i chadza do knajpy z kumplami. Jednak gdy przytrafia się okazja, zapisuje się do reality show, w którym ma udowodnić, że potrafi rozkochać w sobie piętnaście kobiet.

Magna Cum Laude (notabene oznacza to dawną formę oceny wyróżniającej na dyplomach szkół wyższych, dosł. *„z wielką pochwałą"*) prezentować ma **humor nawiązujący do amerykańskich komedii młodzieżowych takich jak American Pie**. Zadaniem gracza będzie oczywiście „zbudowanie więzi" z piętnastoma seksownymi kobietami. Jak przystało na przygodówkę, odbywać się to będzie głównie za pomocą dialogów (**90 tysięcy słów!**). Nie ma się jednak co obawiać zbytnich przeciążeń intelektualnych - większość spraw załatwić tu będzie można, rozgrywając proste gry zręcznościowe (w sumie 12 rodzajów). Co poza tym? Oczywiście nie zabraknie świntuszenia!

The Movies

- GATUNEK: STRATEGIA
- PRODUCENT: LIONHEAD STUDIOS/ ACTIVISION
- INTERNET: WWW.THEMOVIESGAME.COM
- DATA WYDANIA: PAŹDZIERNIK 2004

Kolejna gra Petera Molyneux. Pozwala ona graczowi na wskoczenie w skórę hollywoodzkiego producenta - począwszy od lat dwudziestych ubiegłego wieku (jeszcze w czasach kina niemego), na czasach obecnych skończywszy. **Gra ma nieco wspólnego z Simsami, jest jednak daleko bardziej rozbudowana.** Bardzo ciekawym aspektem są tu duże możliwości gracza - może on zajmować się tylko głównymi decyzjami i kasą, jak również robić własne filmy (na wszelkie tematy - od krwawych horrorów po romansidła) od podszewki, wybierając dla poszczególnych z nich scenografię, kostiumy etc.

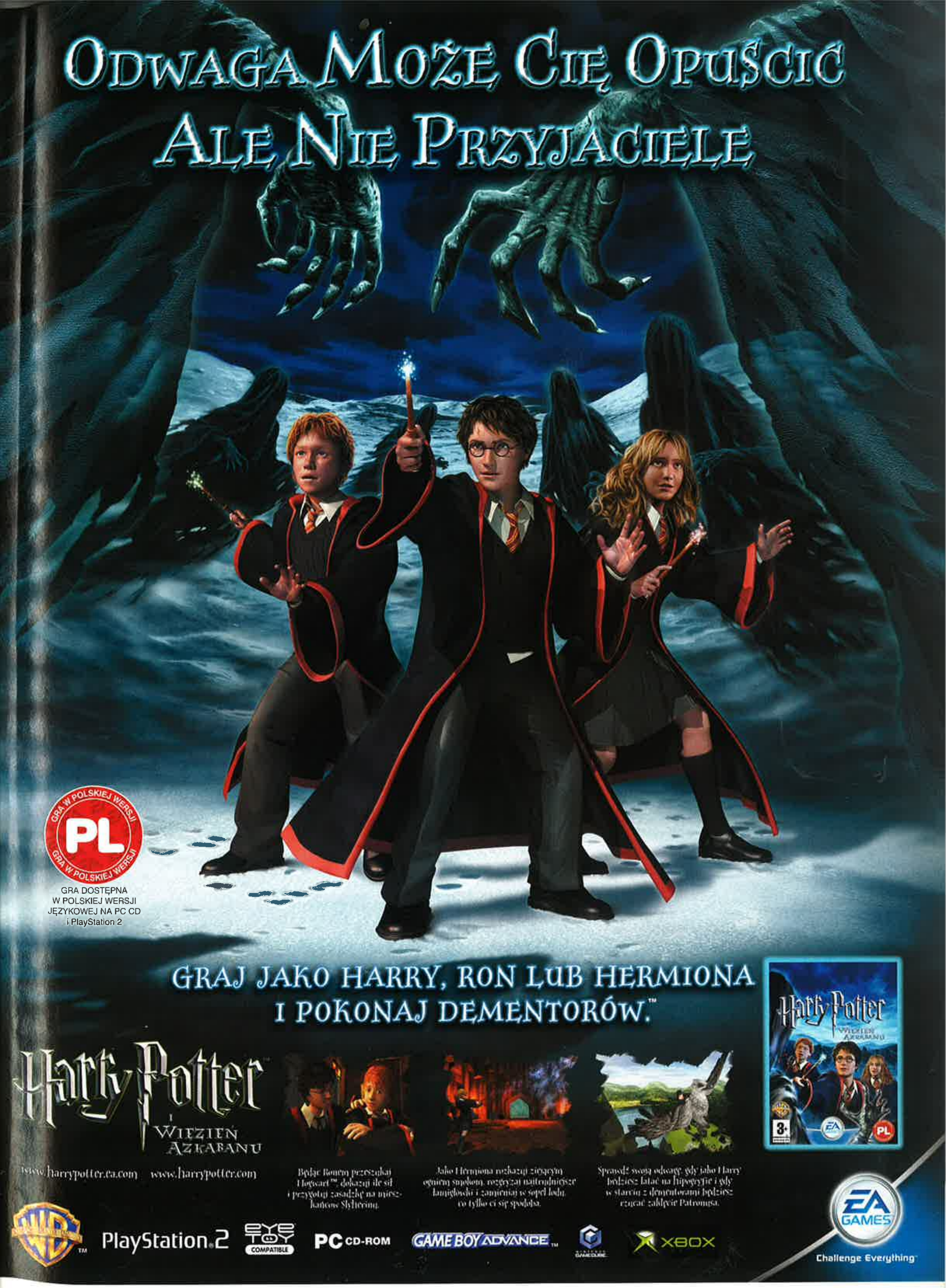
Gra jest niesamowicie rozbudowana. Szczególnie kiedy się w niej kręci filmy w nowoczesnych wytwórniach filmowych, trzeba dbać nie tylko o koordynowanie kilku projektów naraz, ale również morale gwiazd i fundusze. Należy tu zwracać uwagę na każdy szczegół - gdyż to od nich zależy powodzenie filmów. Doświadczenie Molyneux w tworzeniu znakomitych gier opartych na nowatorskich pomysłach jest duże (można tu wymienić choćby Syndicate czy Theme Park), a to sprawia, że na The Movies czekamy z naprawdę dużymi nadziejami. Gra powinna zawitać do sklepów jeszcze w tym roku, po wakacjach.

Spider-Man 2

- GATUNEK: AKCJA
- PRODUCENT: ACTIVISION
- INTERNET: WWW.ACTIVISION.COM
- DATA WYDANIA: WAKACJE 2004, WRAZ Z PREMIERĄ FILMU.

Wraz z kolejną odsłoną wielkiego komercyjnego hitu kinowego na PC wchodzi oczywiście gra. Fabuła jest oparta na filmie i uzupełnia to, co zobaczymy na ekranie. Tak jak jej poprzedniczka, Spider-Man 2 dalej będzie grą arcade, jednak w stosunku do pierwowzoru dalece zmodyfikowaną. Przede wszystkim nie będzie tak liniowa i podzielona na etapy. Gra pozwoli na swobodne poruszanie się po Nowym Jorku (od Manhattanu aż po Harlem), a właściwie szczytach drapaczy chmur...

Gracz wcale nie musi koncentrować się na głównym wątku fabularnym, czyli walczyć ze złym nr 1 - doktorem Octopusem. Może też przemieszczać się po mieście, rozmawiać z ludźmi i podejmować się wykonania losowo generowanych misji (w NY nigdy przestępców nie brakuje). **Spider-Man 2 jest znacznie lepsze graficznie od poprzednika, choć największą różnicę gracze odczują w odwzorowaniu fizyki i zachowaniu się pajęczej sieci**, która służy Peterowi Parkerowi do wspinania się oraz szaleńczych rajdów między budynkami (i nie tylko - będzie można również przyczepić się do helikoptera).



© 2004 Electronic Arts Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Znaki graficzne Electronic Arts, EA, EA GAMES i EA GAMES są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi firmy Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub w innych krajach. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie inne znaki handlowe stanowią własność odpowiednio ich właścicieli. EA GAMES™ jest marką Electronic Arts™. Znaki graficzne "PlayStation" i Rodziny "PS" są zastrzeżonymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. "EyeToy" jest znakiem handlowym Sony Computer Entertainment Europe Znak handlowy, zastrzeżony znak handlowy ORAZ ZNAK GRAFICZNY NINTENDO GAMECUBE SĄ ZNAKAMI HANDLOWYMI FIRMY

HARRY POTTER and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. Harry Potter Publishing Rights © JKR.
WBIE LOGO: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s04)

Black & White 2

- GATUNEK: RTS/SIM
- PRODUCENT: LIONHEAD/EA
- INTERNET: WWW2.BWGAME.COM/
- DATA WYDANIA: 2005

Kolejny sequel sporządzony przez samego Petera Molyneux. Przyznał on zresztą na E3, że popełnił kilka błędów w pierwszej części B&W. Naturalnie już ich nie powtórzy, a cały projekt jest znacznie ambitniejszy od części pierwszej. Tak jak poprzednio, głównym celem gry jest przekonanie różnych społeczeństw do zaufania bogu, w którego rolę wciela się gracz. Bardzo ważnym elementem rozgrywki jest również Chowaniec, który reprezentuje boga na ziemi.

B&W2 koncentruje się przede wszystkim na wyborze między dobrem a złem. Zyskiwanie nowych wierzących może się odbywać na drodze wojny (im brutalniej gracz postępuje, tym bardziej mroczny staje się jego chowaniec - i odwrotnie (wilkowi rosną ostre kły lub upodabnia się on do słodkiego pluszaka). Chowańca będzie można oczywiście wybrać spośród wielu zwierząt (małpa, krowa, lew i inne) i szkolić go do walki. Najbardziej rzucającą się w oczy zmianą jest jednak **poprawiona grafika** - szczególnie efektownie prezentuje się futro, zaś efekty pogodowe należą do jednych z najładniejszych, jakie kiedykolwiek pokazano na PC. Dokładna data premiery nie jest jeszcze znana.

Dungeon Lords

- GATUNEK: RPG/AKCJA
- TWÓRCY: DREAMCATCHER INTERACTIVE
- INTERNET: WWW.DUNGEONLORDSGAME.COM
- DATA WYDANIA: 3 KWARTAŁ 2004

W chwili obecnej ten tytuł nie wszystkim fanom RPG musi coś mówić, ale dość napisać, że **jednym z jego twórców jest D.W. Bradley - znany z tytułów, takich jak seria Wizardry czy Wizards & Warriors.** Jednak tym razem zabrał się on za grę z widokiem TPP i znacznie większy nacisk położył w niej na walkę.

Nie będzie już ona polegała na prostym klikaniu - gracz weźmie miecz i tarczę (czy inne żelastwo) we własną myszkę. Prawy przycisk do blokowania, lewy do wyprowadzania ciosów plus masa combosów i zredukowany niemal do zera interfejs użytkownika - gracz ma się znaleźć w samym sercu akcji. Oczywiście równie ważnym elementem gry, co walka, będzie rozwój postaci. 5 ras humanoidalnych i 3 dziwne (kto grał w inne gry Bradleya, wie, o co chodzi), kupa zaklęć i artefaktów, czekające na śmiałków zagadki i pułapki, góry i bagna, miasta i podziemia... A do tego jeszcze tryb multi (kooperatywny!) i obietnica wsparcia dla fanów – oj, będzie się działo!

RollerCoaster Tycoon 3

- GATUNEK: TYCOON
- PRODUCENT: ATARI
- INTERNET: WWW.ROLLERCOASTERTYCOON.COM/
- DATA WYDANIA: LISTOPAD 2004

Jedna z najlepszych gier w gatunku powraca - i to w pełnym trójwymiarze! Engine pozwala też na zmiany pory dnia i wreszcie - przejażdżkę skonstruowanym przez siebie coasterem. Wbrew nazwie, RCT3 wcale nie ogranicza się do budowania kolejek górskich, choć one stanowić będą główną atrakcję gry. **Zadaniem gracza będzie tu zbudowanie kompletnego parku rozrywki.**

Do dyspozycji będzie pięć ich rodzajów: typowy park rozrywki, western, kosmos, dżungla i horror. Wybudować można 33 rodzaje kolejek, z których każda występuje w kilku wariacjach. Jeśli i to wyda się komuś za mało, może zbudować coaster sam, korzystając z prostych narzędzi. A wszystko po to, aby zapewnić godziwą rozrywkę odwiedzającym. Swoją drogą, autorzy obiecują, że każdy z nich będzie wyglądał inaczej. Poza tym różnić się będą również wiekiem i zainteresowaniami. Jeśli gra będzie równie przyjemna jak części poprzednie, zapowiada się prawdziwy hit.

DRIV3R

- GATUNEK: SAMOCHODÓWKA
- PRODUCENT: ATARI
- INTERNET: WWW.DRIV3R.COM
- DATA WYDANIA: WAKACJE 2004

Tajniak Tanner powraca! I to w jakim stylu. W trzeciej części gry będzie ponad 70 wszelkiej maści wehikułów: od szybkich sportowych bryk, przez motory, ciężarówki aż po łodzie, a do zwiedzenia niejedno miasto, ale trzy: Miami, Nicea oraz Istambuł.

W grze będzie **ponad 160 mil dróg, więcej niż 32 tysiące budynków, co najmniej 30 sekwencji filmowych, 8 typów broni oraz 30 misji**. Milutkim dodatkiem do kraks (bo oczywiście wozy będą w pełni zniszczalne, łącznie ze szczegółami, takimi jak odstrzelenie kół czy oderwanie maski) będzie tryb reżyserski, w którym będzie można nagrywać dowolny pościg, zmieniać kamery czy zwalniać akcję - wszystko po to, by rozgrywka była jeszcze bardziej widowiskowa. A co nie mniej ważne, polski dystrybutor gry obiecuje, że w pudełku - poza grą z polskimi napisami - znajdzie się także bonus w formie pierwszej części tytułu. Wybór: San Andreas czy Driv3r wcale nie będzie łatwy!

ASUS seria 'V'

- **V9980 Ultra / TVD (256MB)**
  FX5950 Ultra, VGA, wyjście TV, wejście Video, gniazda DVI i VGA
- **V9570 TD (256MB / 128MB)**
  FX5700, VGA,wyjście TV,gniazda DVI i VGA
- **V9400 Magic / T (128 MB)**
  MX4000, VGA, wyjście TV

ASUS GAMEFACE

GameFace

Umożliwia bezpośrednie połączenie do wideo konferencji lub podgląd programu TV podczas grania w gry.

ASUS VIOEOSECURITY II

Video Security

Przekształca Twój komputer w prywatne centrum bezpieczeństwa

best of tom's 200 reader's choice www.tomshardware.com

Producent kart Graficznych Nr 1

udokumentowane ponad 300 międzynarodowymi nagrodami dla kart graficznych ASUS

PC Games Hardware Germany · ComputerDIY TAIWAN, R.O.C. · Game Land Russia · PC Shopper China · PC2000 TAIWAN, R.O.C. · PCPOP China · BearEyes China · GotApex United States · RIVA 3D United States · AMD3D United Kingdom · VR-Zone Singapore · Tom's Hardware Guide Turkey · FiringSquad United States · TBREAK United Arab Em · Overclocker Paradise TAIWAN, R.O.C. · PC Buyer Hong Kong · RIVA 3D United States

AB S.A.
ul. Koscierzynska 32
51-416 Wroclaw
Tel: 071 3240517
Fax: 071 3240583

ABC DATA ACTEBIS®
ABC Data/Actebis PL
ul Annopol 3
03-236 Warszawa
Tel: 022 6760900
Fax: 022 6141616

incom
INCOM SA
55-075 Bielany Wrocławskie
ul. Kolejowa 3
Tel: 071 3588000
Fax: 071 3588088

ASUS®
HEART OF TECHNOLOGY

LIPIEC 2004

Playboy: The Mansion

- GATUNEK: SIM
- PRODUCENT: ARUSH ENTERTAINMENT
- INTERNET: WWW.ARUSHGAMES.COM
- DATA WYDANIA: CZWARTY KWARTAŁ 2004

Kojarzycie nazwisko Hugh Hefnera? Jeśli nie, czym prędzej nadróbcie braki, gdyż to właśnie w niego przyjdzie się wam wcielić. Zadanie jest proste - należy pójść w jego ślady i od podstaw zbudować imperium Playboya, sprawiając jednocześnie, że jego rezydencja zyska ogólnoświatową sławę domu hedonistycznej rozpusty.

Gra oferować będzie dwa tryby rozrywki. Pierwszy to kampania, dość wiernie odwzorowująca historię rozwoju magazynu. Drugi tryb jest znacznie swobodniejszy - gracz może w nim samodzielnie ustalać cele. **Większość rozgrywki dziać się będzie w willi, w której kręci się mnóstwo pięknych kobiet** (pojawią się też prawdziwe nazwiska). Bohater, w pełni zasługujący na miano playboya, zajmie się tak kontaktami interpersonalnymi (seksu nie zabraknie, to pewne), jak i robieniem zdjęć modelkom. Oczywiście pojawią się też opcje menedżerskie - pozyskiwanie materiałów (w piśmie powinny być też teksty...), wybór tematów i wiele innych. Ogólnie gra zapowiada się na nieco szowinistyczny, ale i dość złożony produkt.

ALFA: Antiterror

- GATUNEK: TURÓWKA
- PRODUCENT: STRATEGY FIRST
- INTERNET: WWW.MISTGAMES.COM/PROJECTS
- DATA WYDANIA: 3 KWARTAŁ 2004

Pamiętacie Silent Storm - turówkę osadzoną w realiach II wojny światowej, albo nieśmiertelnego X-Coma? ALFA: Antiterror ma z nimi wiele wspólnego: **kieruje się tu pojedynczymi żołnierzami, a akcja została podzielona na tury.**

Gracz dostanie pod dowództwo powołaną w latach 70 elitarną rosyjską jednostkę antyterrorystyczną Alfa. Wśród maksymalnie 16 operatorów przydzielanych na misję jednak mają się znaleźć również żołnierze z „konkurencji": SAS-u, Delty, GIGN i GSG-9. Nie jest tylko pewne, czy opcja ta będzie dostępna w trakcie 17 misji głównej kampanii (odwiedzimy między innymi Czeczenię, Afganistan i Bliski Wschód), czy tylko w multi. Oczywiście wszyscy z własnym arsenałem (dokładnie odwzorowanym - gra jest konsultowana z członkami Alfy). Inną ciekawą rzeczą ma być podział na fazy planowania i wykonywania rozkazów, przy czym w trakcie tego ostatniego można będzie dowolnie manipulować czasem: przyspieszać, zwalniać, zatrzymywać, przewijać - dokładnie tak jak w normalnych powtórkach.

Catwoman

- GATUNEK: AKCJA
- PRODUCENT: EA GAMES
- INTERNET: WWW.EAGAMES.COM
- DATA WYDANIA: 20 LIPCA 2004

Tytuły bazujące na filmach wielkimi osiągnięciami nie są, ale w przypadku Kotki wygląda na to, że będzie to gra co najmniej bardzo dobra. I to wcale nie ze względu na ubranko bohaterki ani jej bacik.

Premiera została zaplanowana na ten sam dzień, w którym do kin wchodzi film. Głosu bohaterce użyczyła Halle Berry, ruchy kocicy zaś żywcem przeniesiono z dużego ekranu – nie dziwi, że i fabuła dokładnie odpowiada tej filmowej. Tyle tylko, że mapy są dużo większe, pełne graficznych fajerwerków i ukrytych bonusów, a w miarę postępów w grze będzie można własnemu kociakowi kupować nowe zdolności. W końcu co to za kot, który nie widziałby w ciemnościach, nie miałby kociej intuicji (to będzie standard), nie potrafiłby bezpiecznie lądować z dużych wysokości czy nie byłby w stanie wpadać w furię (bullet time i większe obrażenia w jednym) – to już się będzie dokupować. Poza tym **Catwoman czerpie pełnymi garściami z innych gier akcji, z Prince of Persia na czele, a to oznacza jedno - naprawdę jest na co czekać!**

Bet on Soldier

- GATUNEK: FPS
- PRODUCENT: DIGITAL JESTERS
- INTERNET: WWW.BETONSOLDIER.COM/
- DATA WYDANIA: 2 KWARTAŁ 2005

Engine tego shootera to ponoć efekt ponad 6 lat badań i dłubania w kodzie. Czy to dobrze, okaże się po premierze - w każdym razie możemy być pewni, że będzie on wykorzystywał wszystkie pixel i vertex shadery, które oferują najnowsze akceleratory, o realistycznej fizyce nie zapominając.

Jeśli chodzi o samą grę, mamy tu dwie wielkie korporacje walczące ze sobą od 80 lat i nowy program Bet on Soldier, pozwalający na robienie zakładów - który z najemników wygra pojedynek. Oczywiście zwycięski najemnik dostaje także swoją działkę (lub z działka). Do wyboru 40 wojowników i ponad 40 różnych typów pukawek oraz gadżetów w rodzaju tarcz dających ochronę przed pociskami. Walczyć będziemy na przypominających nieco te z Fallouta arenach - od Europy, przez Kubę po Alaskę. Multi oczywiście też będzie – 32 graczy i 8 klas do wyboru. Pozostaje tylko pytanie, **czy uda się BoS-owi pokonać choćby UT2004,** bo tłok w tym gatunku panuje ogromny.

Dungeons & Dragons RTS (?)

- GATUNEK: RTS
- PRODUCENT: LIQUID ENTERTAINMENT
- INTERNET: WWW.ATARI.COM
- DATA WYDANIA: 2005

Gra tak gorąca, że w chwili obecnej nie ma nawet ustalonego tytułu - choć jej twórcy (znani między innymi z Battle Realms oraz The Lord of the Rings: War of the Ring) pracują nad nią od marca 2003 r.

Mimo że bazować ma ona na systemie D&D, światem nie będą w niej ani za spokojne Zapomniane Krainy czy Greyhawk, a Eberron, w którym fantasy łączy się z mnóstwem akcji oraz ciemnymi intrygami. Dzięki temu do dotychczasowych ras dołączą na przykład warforgedy, wyglądające jak roboty golemy, z własną inteligencją i duszą. Fajnie zapowiada się też tworzenie armii – jej siłą przewodnią będą bohaterowie, a gracz ma mieć pełną swobodę w wybieraniu ich drogi rozwoju (w końcu D&D to RPG). Dość nietypowo twórcy podeszli do rozbudowy bazy - będzie miało znaczenie to, jak blisko siebie postawimy poszczególne budynki, np. baraki i płatnerza. **Niestety, póki co nikt nie widział jeszcze tej gry w akcji, ale w niedługim czasie na pewno się tym zajmiemy.**

Full Spectrum Warrior

- GATUNEK: AKCJA
- PRODUCENT: THQ
- INTERNET: WWW.FULLSPECTRUMWARRIOR.DE/
- DATA WYDANIA: WRZESIEŃ 2004

FSW wywodzi się z projektu tworzonego specjalnie na potrzeby US Army – ta poszukiwała gry, w jaką mogliby grać żołnierze w czasie wolnym, a która prócz rozrywki pozwoliłaby zwiększyć ich zdolności taktyczne.

W przeciwieństwie do innych podobnych tytułów, **gracz nie ma bezpośredniego wpływu na działania żadnego z żołnierzy.** Mimo że pod komendę oddaje się nam 2 teamy po 4 ludzi, nasza nad nimi **kontrola ogranicza się jedynie do wydawania im rozkazów.** Strzelaj tam, połóż ogień zaporowy tu, rzuć granat za tamten samochód itp. Za szczegóły będzie już odpowiadało AI – dość podobnie było to rozwiązane we Freedom Fighters i tam działało bardzo dobrze. Tutaj ma być jeszcze lepiej. **Dodatkowa zaleta FSW to możliwość swobodnego przełączania się pomiędzy teamami** – w czasie gdy jeden przygniata wroga ogniem, drugi może obejść go z boku. Jeśli dodać do tego realistyczne otoczenie i takież misje, pozostaje się tylko cieszyć, że tytuł trafi nie tylko na Xboxa.

Ground Control II: Operation Exodus

- GATUNEK: RTS
- PRODUCENT: MASSIVE ENTERTAINMENT
- INTERNET: WWW.GROUND CONTROL2.COM
- DATA WYDANIA: WAKACJE 2004

Sequel jednej z najładniejszych (i przy okazji bardzo wciągających) strategii czasu rzeczywistego nadchodzi! Największe wrażenie robi oczywiście grafika – obrazki tego w pełni nie oddają, ale wygląda to po prostu niesamowicie!

Na znacznie ulepszonej grafice dobre wieści się nie kończą. W grze będą **dwie kampanie po 12 misji, 10 misji pojedynczych, obowiązkowy tryb multi, a dodatkowo tryb kooperatywny – i to we wszystkich misjach.** Większość jednostek zostanie wyposażona w alternatywny tryb walki, np. piechota w rakiety przydatne w walce z pojazdami czy działkami, a czołgi w tarcze energetyczne chroniące tak je same, jak i pobliskie oddziały przed ostrzałem. Będzie także można wchodzić do budynków i je niszczyć, no i co równie ważne - tak jak w jedynce, tak i w dwójce nie będzie zbierania surowców ani rozbudowy bazy, tylko czysta pełnokrwista strategia.

The Settlers: Heritage of Kings

- GATUNEK: STRATEGIA
- PRODUCENT: BLUE BYTE
- INTERNET: WWW.BLUEBYTE.NET/
- DATA WYDANIA: ŚWIĘTA 2004

Jedna z najlepiej znanych strategii wojskowo-miastowych już za chwileczkę przejdzie w pełny trójwymiar, a to zaowocuje między innymi zmieniającymi się porami roku i pogodą, a nawet deformowalnym terenem.

Poza tym są to jednak starzy, dobrzy i lubiani Osadnicy: będziemy rozbudowywać miasta (ponad 70 budynków), zbierać surowce (żelazo, siarka, kamień, srebro, drewno, kilka różnych rodzajów żywności, o półproduktach nie wspominając), wydawać polecenia poddanym (40 różnych profesji), dbać o ich wyżywienie, bronić przed wrogami i ogólnie rozwijać królestwo, posiłkując się przy tym rzeczami takimi jak alchemia, która pozwoli np. przewidywać pogodę (a ta wpływa np. na zbiory czy szybkość poruszania się). **A wszystko to w trakcie 20 dynamicznych scenariuszy.**

JUŻ W SPRZEDAŻY!

The Elder Scrolls III
MORROWIND
EDYCJA KOLEKCJONERSKA

ZAWIERA DODATKI
The Elder Scrolls III
TRIBUNAL
The Elder Scrolls III
BLOODMOON

Przedstawiamy Edycję Kolekcjonerską The Elder Scrolls III: Morrowind.

Unikalna Edycja Kolekcjonerska to:

2CD z grą The Elder Scrolls III: Morrowind
1CD z grą The Elder Scrolls III: Tribunal
1CD z grą The Elder Scrolls III: Bloodmoon
Instrukcja do gry i obu dodatków
Mapa przedstawiająca świat Morrowind
Wyjątkowo atrakcyjna cena 99.90 zł!

4CD
WERSJA KINOWA
99,90

Bethesda SOFTWORKS a ZeniMax Media company
UBISOFT
CD PROJEKT

© 2004 Bethesda Softworks LLC firma należąca do ZeniMax Media. The Elder Scrolls, Morrowind, Bloodmoon, Tribunal, Bethesda Softworks, ZeniMax i ich loga są zastrzeżonymi znakami handlowymi będącymi znakami handlowymi należącymi do ZeniMax Media Inc. w USA i / lub pozostałych państwach. Dystrybucja Ubi Soft Entertainment.
Wszelkie prawa zastrzeżone.

LIPIEC 2004

S.T.A.L.K.E.R.
Shadow of Chernobyl

- GATUNEK: FPS/CRPG
- PRODUCENT: GSC GAME WORLD
- INTERNET: WWW.STALKER-GAME.COM/
- DATA WYDANIA: 2004

O grze będącej miksem FPS, cRPG i horroru pisaliśmy już wielokrotnie. Nie ma sensu powtarzać informacji - napiszemy tylko o tym, co w grze nowego. Przede wszystkim na E3 autorzy zaprezentowali sposób, w jaki zostały zaimplementowane funkcje DirectX 9.0. W S.T.A.L.K.E.R. pojawiło się dynamiczne cieniowanie i bump mapping, jeszcze bardziej poprawiające niesamowity wygląd gry.

Podczas prezentacji pokazano również, jak działać będą pułapki, w które wpaść może gracz, m.in. załamania w grawitacji, kałuże kwasu etc. Chętni do zagrania w produkcję GSC Game World przed premierą powinni uważnie obserwować ogłoszenia twórców, gdyż przed wypuszczeniem produktu na rynek planują oni zorganizować beta testy i potrzebują do tego, bagatela, 50 tysięcy osób. Mimo tak zakrojonego projektu – jego premiera ma nastąpić jeszcze w tym roku.

Dungeon Siege II

- GATUNEK: RPG/AKCJA
- PRODUCENT: GAS POWERED GAMES
- INTERNET: WWW.GASPOWERED.COM
- DATA WYDANIA: ŚWIĘTA 2004

Na początek zła wieść: **gra będzie wykorzystywała ten sam engine (wprawdzie zmodyfikowany, ale rewolucji nie ma co oczekiwać), co jedynka i dodatek**. Główny nacisk został tu bowiem położony nie na stronę wizualną, a grywalność.

Pierwsza poważna zmiana to rozbudowanie roli bohaterów. Nie będą już oni osobnikami bez historii, własnych celów – każda postać ma się kierować odrębnymi motywami, a wewnątrz drużyny będzie się (ponoć) działo tyle, co na przykład w Baldur's Gate II. Poza tym na liście postaci znajdą się między innymi elfy, driady i półgiganci. **Zmiany dosięgły również samej walki**: w dotychczasowych DS-ach toczyła się ona w zasadzie sama, ale w dwójce będzie inaczej – to gracz ma nią kierować, a nie jedynie biernie się przyglądać. Rozwinięte zostaną także statystyki, a postacie będą się mogły specjalizować w konkretnych stylach walki, np. miecz plus tarcza, dostaną także milutki zbiór zdolności specjalnych, zależnych od wybranej profesji.

Tribes: Vengeance

- GATUNEK: STRZELANKA
- PRODUCENT: VU GAMES
- INTERNET: WWW.TRIBES VENGEANCE.COM/
- DATA WYDANIA: ŚWIĘTA 2004

Seria Tribes, mimo że była pierwowzorem hitów, takich jak Battlefield 1942, pozostaje u nas niemal nieznana. Vengeance jednak ma wielkie szanse, by ten stan rzeczy zmienić – raz, że szybki dostęp do Netu przestał być problemem, dwa – **za stronę graficzną odpowiada engine Unreal**, a trzy – w końcu ma singla, i to bardzo dobrego.

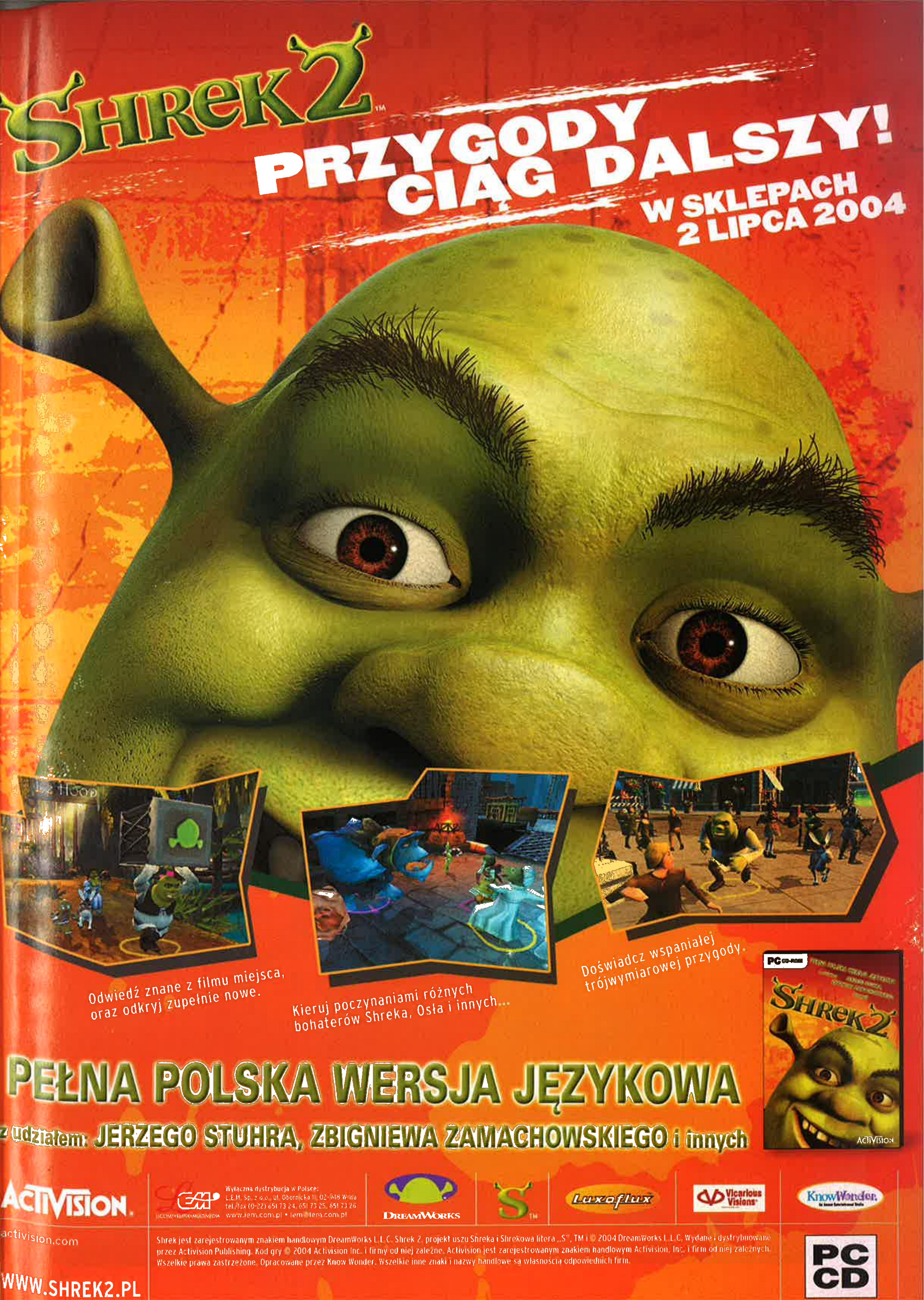
Opowiada on losy trzech stron konfliktu, a inspiracją dla niego było Cryptonomicon. Z kolei osoby za niego odpowiedzialne maczały palce choćby w System Shocku 2, zaś tak już zupełnie na marginesie - będzie się w nim przeskakiwało między stronami konfliktu. Co do multi, będzie w nim oczywiście mnóstwo broni, pojazdów i gadżetów w rodzaju plecaków rakietowych. Braknie za to botów, bo jak twierdzą twórcy, psuje to całą zabawę – ale by można było weń grać także w parę osób, wśród około 20 map znajdą się nawet takie przygotowane specjalnie dla dwóch graczy.

Star Wars: Battlefront

- GATUNEK: STRZELANKA
- PRODUCENT: LUCASARTS
- INTERNET: WWW.LUCASARTS.COM
- DATA WYDANIA: WRZESIEŃ 2004

„Oglądałeś wielkie bitwy? Teraz będziesz mógł w nich sam wziąć udział!". Tym hasłem LucasArts promuje Battlefront - **osadzoną w świecie Gwiezdnych Wojen odpowiedź na Battlefielda**. Po obejrzeniu tej gry w akcji trudno się z tym hasłem nie zgodzić.

Gra robiona jest przede wszystkim z myślą o rozgrywce w multi maksymalnie w 32 osoby (boty - do treningów na sucho - też będą), w dodatku na wszystkie możliwe platformy prócz GameCube'a. **Będziemy mogli walczyć po stronie dowolnej z czterech frakcji występujących w sześciu częściach trylogii**: Rebelii, Imperium, Armii Klonów oraz Battle Droidów, i wyruszyć wraz z innymi na podbój tak znanych miejsc, jak np. Naboo, Hoth czy księżyc Yavina. Pojawią się też oczywiście znane z dużego ekranu pojazdy, klasy, zdolności specjalne i ponad **30 różnych typów uzbrojenia** - wszystko po to, by przyciągnąć nie tylko fanów Star Wars.



Shrek 2
PRZYGODY CIĄG DALSZY!
W SKLEPACH 2 LIPCA 2004
Odwiedź znane z filmu miejsca, oraz odkryj zupełnie nowe.
Kieruj poczynaniami różnych bohaterów Shreka, Osła i innych...
Doświadcz wspaniałej trójwymiarowej przygody.
PEŁNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
z udziałem JERZEGO STUHRA, ZBIGNIEWA ZAMACHOWSKIEGO i innych
ACTIVISION
activision.com
WWW.SHREK2.PL
Wyłączna dystrybucja w Polsce:
L.E.M. Sp. z o.o., ul. Obornicka 11, 02-948 W-wa
tel./fax (0-22) 651 73 24, 651 73 25, 651 73 26
www.lem.com.pl • lem@lem.com.pl
DREAMWORKS
Luxoflux
Vicarious Visions
KnowWonder
Shrek jest zarejestrowanym znakiem handlowym DreamWorks L.L.C. Shrek 2, projekt uszu Shreka i Shrekowa litera „S", TM i © 2004 DreamWorks L.L.C. Wydane i dystrybuowane przez Activision Publishing. Kod gry © 2004 Activision Inc. i firmy od niej zależne. Activision jest zarejestrowanym znakiem handlowym Activision, Inc. i firm od niej zależnych. Wszelkie prawa zastrzeżone. Opracowane przez Know Wonder. Wszelkie inne znaki i nazwy handlowe są własnością odpowiednich firm.
PC CD

DOOM 3

GATUNEK: FPS
PRODUCENT: ID SOFTWARE
INTERNET: WWW.DOOM3.COM/
DATA WYDANIA: TRZECI KWARTAŁ 2004

O najnowszym DOOM-ie w ogóle nie powinniśmy tu pisać, gdyż... Zabrakło go na E3. A właściwie był - ale tylko w wersji na Xboxa, PC zaś został na targach pominięty dlatego, że... gra jest już w wersji całkowicie finalnej. Zapewne autorzy rozumieją własny tok myślenia, my niekoniecznie – widać, nie operujemy na tym samym poziomie abstrakcji.

Z prezentacji xboksowej za to wynieśliśmy, że po pierwsze - Todd Hollenshead zdradził wreszcie datę premiery (wspólną dla obu platform) ustanowioną na najbliższe wakacje (czyli... lada chwila!). Po drugie zaś - w wersji PC nie będzie opcji dostępnej na konsoli - trybu współpracy (cooperative). Trudno - i tak DOOM 3 od jakiegoś czasu nie jest już grą, którą byśmy typowali w ciemno na tytuł największego FPS-a tego roku.

World of Warcraft

GATUNEK: MMORPG
PRODUCENT: BLIZZARD ENTERTAINMENT
DATA WYDANIA: SIERPIEŃ 2004
INTERNET: WWW.BATTLE.NET

Jeden z najbardziej wyczekiwanych MMORPG-ów jest już coraz bliżej premiery, a w kwietniu rozpoczęto wewnętrzne beta-testy ze wszystkimi dostępnymi rasami (ludzie, ciemne elfy, gnomy, grasnoludy, orki, trole, taureni oraz nieumarli).

Pojawiły się także informacje o mechanizmach rządzących aukcjami pomiędzy graczami, o bankach (które będą przechowywały przedmioty, a nie pieniądze), tawernach, europejskim centrum WoW, tworzonym we Francji, a także minusach dla graczy, którzy będą non stop tępić potwory, i plusach dla postaci „wypoczętych". Jeśli dodać do tego **9 profesji** ujawnionych już wcześniej (Paladin, Rogue, Priest, Hunter, Warlock, Druid, Warrior, Mage, Shaman), **6 wielkich miast**, rozległe krainy pełne ciekawych miejsc oraz questy zarówno na parę minut, jak i kilka godzin dziennie – cóż, **Blizzard jeszcze słabej gry nie zrobił i nie zanosi się, by to właśnie WoW miałoby być tą pierwszą.**

Armies of Exigo

GATUNEK: RTS
PRODUCENT: EA GAMES
INTERNET: WWW.EAGAMES.COM
DATA WYDANIA: JESIEŃ 2004

Armies of Exigo to RTS fantasy w stylu Warcrafta III. Świat gry, tytułowe Exigo, zamieszkiwany jest przez rasy dobra (ludzie, elfy, krasnoludy) i zła (orki, gobliny, trolle), którzy nieoczekiwanie stawić muszą czoło nowej demonicznej potędze - The Fallen. Nowatorstwo AoE polega na tym, że te standardowe jednostki walczą w niestandardowy sposób, bo na dwóch mapach równocześnie - na powierzchni i pod powierzchnią ziemi, dzięki czemu zaatakować można nie tylko z powietrza i ziemi, ale także spod niej.

Armie Exigo składać się mają z nawet 200 jednostek. Ich bazy mogą znajdować się w dowolnym ze „światów" (surowce mają istnieć także pod ziemią). Istnieć mają np. jednostki zdolne tworzyć przejścia na i pod powierzchnią, a czary rzucane pod ziemią razić mogą jednostki znajdujące się na niej. Nie bez znaczenia jest także graficzny rozmach gry. Wszystko razem sprawia, że AoE uzbrojone dodatkowo w tryb multiplayer do 8 osób, jest najgroźniejszą obecnie konkurentką dla Warcrafta III w walce o koronę królowej strategii czasu rzeczywistego.

The Bard's Tale

GATUNEK: RPG
PRODUCENT: INXILE ENTERTAINMENT
INTERNET: WWW.INXILE-ENTERTAINMENT.COM
DATA WYDANIA: ZIMA 2005

W trakcie E3 2004 Brian Fargo, założyciel i szef InXile Entertainment, potwierdził ostatecznie plany stworzenia wersji PC nowej The Bard's Tale - gry bazującej na legendarnej serii role-playing o tym samym tytule i... tym samym autorze.

Nowa The Bard's Tale jednak różni się wyraźnie od swych przodków. Gracz kieruje nie całą drużyną fantasy, lecz tylko jednym bohaterem - tytułowym Bardem. Światem gry nie będzie labirynt, a... cóż, świat gry. Zmienił się także sposób jej prezentacji. I to nie tylko oprawa graficzna tworzona w oparciu o zmodernizowany engine Baldur's Gate: Dark Alliance, lecz także... założenia samej rozgrywki! W The Bard's Tale chodzi bowiem o to, by dobrze się bawić drwiąc przy tym z przywar komputerowego role-playing, w tym standardowej kreacji bohatera - zbawcy świata, mdląco słodkich dialogów czy „questów" w stylu „przynieś miecz", czy „zabij szczura". Znaczący nacisk w grze położono na żywe, skrzące się humorem dialogi pomiędzy postaci, których prezentacja - głosem Barda jest Gary „Robin Hood - facet w rajtuzach" Elwes - budzi śmiech u wszystkich, którzy mieli przywilej ich posłuchać. Warto czekać choćby dla nich.

Dragon Age

GATUNEK: RPG
PRODUCENT: BIOWARE
INTERNET: WWW.BIOWARE.COM
DATA WYDANIA: WIOSNA 2005?

Plany stworzenia gier w autorskich światach BioWare - najpopularniejszy obecnie twórca komputerowego role-playing (Baldur's Gate, Neverwinter Nights) ogłosił w czasie ubiegłorocznych E3. Tytuł pierwszej z nich - konsolowej Jade Empire (miejmy nadzieję, że ostatecznie trafi także na PC) - ujawniony został kilka miesięcy temu. Na pierwsze szczegóły dotyczące tego drugiego - znanego jako Dragon Age - przyszło nam czekać aż do E3.

Dragon Age jest role-playing w świecie fantasy stworzonym od podstaw przez BioWare (dotąd twórca ten korzystał z licencji (A)D&D i Star Wars) przy wykorzystaniu zupełnie nowej technologii pozwalającej tworzyć przepiękne, wreszcie w pełni trójwymiarowe światy i setki jednostek naraz. Łączy on - jak mówią autorzy, rozmach serii Baldur's Gate i otwartość Neverwinter Nights. Łączenie sprawdzonych idei widać choćby w prezentacji zmiennej perspektywy gry. Świat gry eksplorujemy w TPP, podczas gdy walki (w czasie rzeczywistym) toczą się w zbliżonym do Baldur's Gate bardziej taktycznym rzucie izometrycznym. BioWare obiecał także, że obok kampanii single player (której bliżej do poziomu SW:KotOR niż NWN) istnieć ma równoległa kampania multiplayer.

F.E.A.R.

- GATUNEK: FPS
- PRODUCENT: VU GAMES
- INTERNET: WWW.VUGAMES.COM
- DATA WYDANIA: 2005

F.E.A.R. to jedna z nielicznych autentycznych niespodzianek tegorocznych E3 i zarazem jedna z najlepszych gier prezentowanych na targach. F.E.A.R., czyli First Encounter Assault and Recon - kolejny first person shooter Monolith - twórców No One Lives Forever, Aliens vs. Predator 2 i Tron 2.0 - to całkowicie nowa „własność intelektualna" Vivendi, której krótka prezentacja dosłownie zapierała dech w piersiach oglądających.

F.E.A.R. to kryptonim grupy ultraspecjalnej - takiej, która do akcji wchodzi po tym, jak ze zwykłych grup specjalnych zostają smętne resztki. Największe wrażenie wśród oglądających krótkie scenki z jej aktualnej misji - infiltracji kompleksu agencji badawczej przestrzeni kosmicznej - budził **rozmach graficzny bliski temu z Half-Life'a 2!** Nowy autorski engine Monolith korzysta z wszystkich funkcji DirectX 9.0, wyposażony został także w engine wiarygodnej fizyki Havok 2, a jego twórcy najwyraźniej dobrze wiedzą, jak wiele da się z nich wycisnąć. Atutem projektu jest także nastrój zagrożenia jakby wprost z Aliens vs. Predator 2. I choć jak dotąd szczegóły nt. projektu są bardzo skąpe - pewne jest, że do F.E.A.R. przed jego premierą powrócimy jeszcze niejednokrotnie, a najpewniej - także po niej.

Juiced

- GATUNEK: ŚCIGAŁKA
- PRODUCENT: ACCLAIM
- INTERNET: WWW.ACCLAIM.COM
- DATA WYDANIA: WRZESIEŃ 2004

Juiced to kontra Acclaimu wymierzona w Electronic Arts i jego Need for Speed Underground. To samochodówka osadzona w świecie tuningów i wyścigów po ulicach miast. Podobnie jak konkurenta, Juiced cechować ma znakomita oprawa graficzna (może nawet lepsza niż w Underground, gdyż takiego motion blura dotąd nie widzieliśmy nigdzie indziej) i pełne licencje samochodów (tu blisko 50, w tym egzemplarze prototypowe) i części - do zestawów stereo włącznie!

Podstawowa różnica pomiędzy Juiced a Undergroundem jest taka, że ten pierwszy to bardziej symulator niż zręcznościówka. Model jazdy jest w nim znacznie bliższy rzeczywistości. Wiarygodnie prezentują się także uszkodzenia samochodów. Obiecujące są wreszcie tryby gry online, także w drużynach po dwa lub trzy wozy, a zwłaszcza zapowiedź rozgrywek va banque - o samochód, którym się ścigasz.

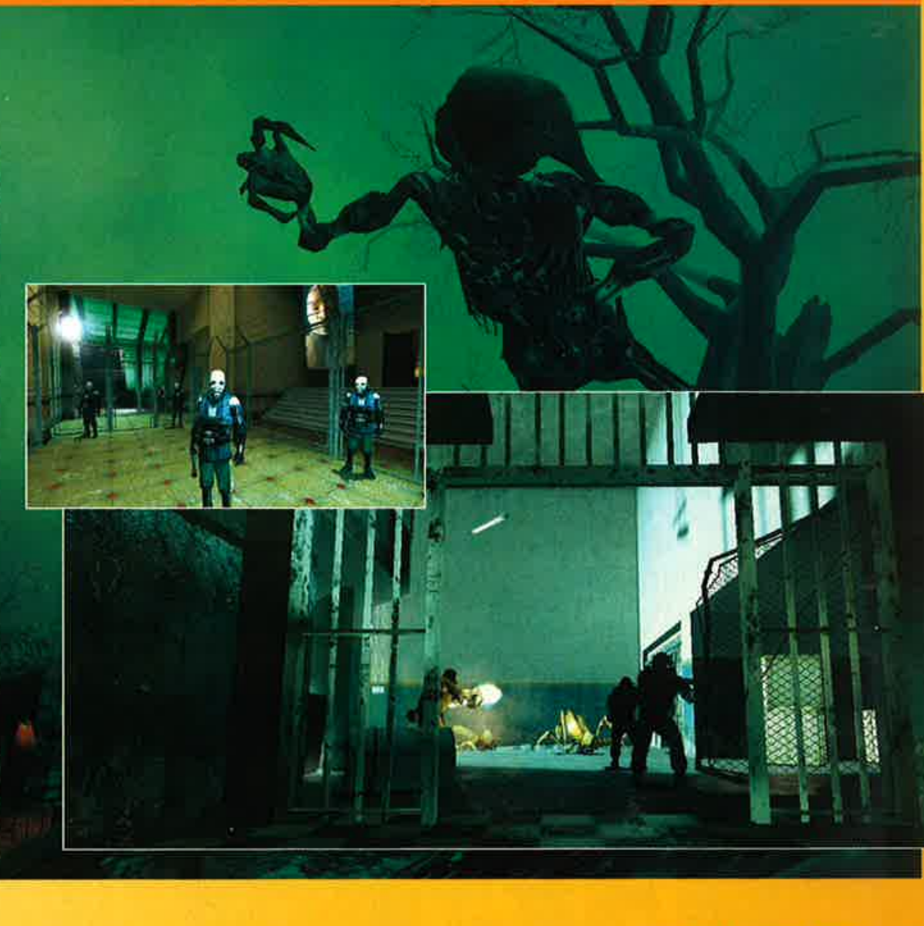
Half-Life 2

GATUNEK: FPS
PRODUCENT: VU GAMES
INTERNET: WWW.HALF-LIFE2.COM
DATA WYDANIA: SIERPIEŃ 2004?

Half-Life 2 na E3 2004 prezentowany był w dwóch miejscach - przez wydawcę - Vivendi Universal Games, oraz producenta kart Radeon - ATI. Mieliśmy więc aż dwie okazje, by przekonać się, że mimo blisko rocznego opóźnienia (pierwotna data premiery gry wskazywała wrzesień 2003) Half-Life 2 wciąż pozostaje niedościgłym wzorcem dla twórców first-person shooterów! Tak precyzyjnej i wiarygodnej grafiki i tak zaawansowanej fizyki wciąż nie ma nigdzie indziej!

Prezentacja Half-Life'a 2 składała się ze scen na dworcu w City 17, otwartej przestrzeni przy dworcu i w przeszukiwanym przez dziwnych „żołnierzy" domu mieszkalnym. Zaprezentowany w nich stopień rozkładu miasta i inwigilacji ludzi przywodzi na myśl orwellowski „Rok 1984". Widzieliśmy także walkę w dokach, w czasie której bohater gry Gordon Freeman mógł wykorzystać ogromny dźwig portowy (wygląda na to, że w Half-Life'ie 2 znajdzie się każdy rodzaj broni pamiętany z Half-Life'a pierwszego), a także scenki z pojazdami - buggym i niewielką motorówką. Mieliśmy też okazję uczestniczyć w rozmowie z kilkoma osobami, w tym Ojcem Grigorym, dane nam było ujrzeć finezję AI i... remake Counter-Strike'a stworzony na bazie Source engine (Valve potwierdziło także remake'i Team Fortress, Day of Defeat oraz Deathmatch Classic). Koniec końców wychodziliśmy z pokazów tylko po to, by znów ustawić się w kolejce przed salą.

Data premiery Half-Life'a 2 nie jest pewna. Po uprzednich niepowodzeniach z dotrzymaniem terminów - wrzesień 2003, Święta 2003, kwiecień 2004 - Valve przestało obiecywać. Nieoficjalnie mówi się o sierpniu 2004 r., jednak w gruncie rzeczy wciąż nic nie jest pewne.



ANEMONE
EXTRA
MAX Kids
3 PEŁNE WERSJE GIER I nie tylko!
Szczegóły na www.MaxKids.pl
Na płycie CD znajdziesz pełne wersje gier dla dzieci : Anemone, Krasnale 2 oraz Bubble Bobble Nostalgie, oraz wiele dem i dodatków.
SZUKAJ W: KIOSKACH
Anemone to gra zręcznościowa z kolorową grafiką utrzymaną w stylu manga i z atrakcyjną fabułą. Na graczą czeka do przejścia wiele kolorowych, wypełnionych ciekawymi zadaniami poziomów.
9,90 ZŁ
PRAWO 2004
KOMPUTER CD
WYDANIE SPECJALNE 1/2004
Na płycie CD znajdziesz program PRAWO 2004, kurs EXCEL cz.1, kurs WORD cz.1 oraz pełen pakiet biurowy Open office.
SZUKAJ W: KIOSKACH
PRAWO 2004 zawiera:
PEŁNE WERSJE 9,90 ZŁ
9,90 ZŁ
INTERIA.PL
PATRONEM MEDIALNYM INTERIA.PL
PIŁKARSKI 2004
19,90 ZŁ
TAJEMNICZA WYSPA
Najnowsza polska gra przygodowa dla dzieci. W grze musisz pomóc sympatycznym zwierzakom zbudować tratwę i opuścić tajemniczą wyspę. Polska wersja językowa.
19,90 ZŁ
Angielski
Dostępne kursy: angielski, niemiecki, francuski, włoski, hiszpański, rosyjski.
49,90 ZŁ
TEL. (22) 832 54 30
WWW.PLAY.COM.PL
SMS +48 604 100 500
PREMIERA W SUPER CENIE!
Lataj helikopterem! Usiądź za sterami Gunshipa Tank Killera i zmierz się z 3D emocjonującymi, pełnymi akcji misjami. Strzelaj do wrogich czołgów, łodzi i helikopterów.
EMOCJONUJĄCE POJEDYNKI POWIETRZNE!
NIESAMOWICIE GRYWALNA I WCIĄGAJĄCA
4 różne rodzaje broni
Ponad 30 pełnych akcji misji
Rewelacyjna grafika 3D
Gra używa silnika graficznego Renderware.
KUPUJĄC MAXGAME 5-6/2004 OSZCZĘDZASZ 58 zł
GUNSHIP TANK KILLER
3CD
4CD
19,90 ZŁ
19,90 ZŁ
29,90 ZŁ
SZUKAJ W: KIOSKACH
WERSJA PUDEŁKOWA ZAWIERA GRĘ ALIEN SHOOTER PL RAZEM PONAD 7 PEŁNYCH WERSJI.
MAX GAME
6 PEŁNYCH WERSJI
WWW.MAXGAME.INFO
GUNSHIP TANK KILLER
ROLLER COASTER WORLD
THE RAGE
JINNI ZEALA PINBALL
INTERNET CLEANER 2004
+ DODATKOWE GRY GRATIS! CZASEM WANTED GUNS CZASEM CYCLING MANAGER 2 I INNE!
FIRE FIGHTER
PREMIERA W SUPER CENIE!
Gra komputerowa, w której zostajesz strażakiem. Zmierz się z ogniem i z własnym strachem.
10 DŁUGICH MISJI
POLSKA WERSJA
ŚWIETNA GRAFIKA DZIĘKI SILNIKOWI RENDERWARE
12 PEŁNYCH WERSJI W TYM:
FIRE FIGHTER PL
3D LIVE POOL
SUPER CROSS KINGS ...
ZOSTAŃ STRAŻAKIEM WALCZ Z OGNIEM!
Co miesiąc pełne wersje nowych gier - w rewelacyjnie niskiej cenie! Szukaj w kioskach i w sklepach.
Opakowanie plastikowe w zestawie!
SZUKAJ W: KIOSKACH
CD MANIAK
2CD
9,90 ZŁ
WWW.CDMANIAK.PL • 12 PEŁNYCH WERSJI • 2 CD • SZUKAJ W KIOSKU
W NASTĘPNYCH NUMERACH CDmaniaka SZUKAJ FAJNYCH GIER:
SYRENKA RACER PL
Nowe wyścigi Syrenek! www.SYRENKA.play.com.pl
9,90 ZŁ
DEACTIVATION PL
Premiera w ultra niskiej cenie! Strategiczno - taktyczna
9,90 ZŁ
TANK O BOX PL
9,90 ZŁ
Chcesz pisać dla nas recenzje - wejdź już na stronę WWW.PCGRY.PL
www.PC GRY.pl
Już 1.6.2004 rusza nowy portal z grami PC.
Wszystko za darmo, nowe recenzje, zapowiedzi, dema.

PRODUKTÓW PLAY SZUKAJ W: REAL, MAKRO CASH AND CARRY

Największa hurtownia oprogramowania. Zaopatrujemy kafejki internetowe, księgarnie, sklepy komputerowe. Warunki współpracy na www.play.com.pl

PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE - to dział detaliczny PLAY Hurtowni Oprogramowania. www.playsoftware.pl

PROMOCJE

GAMER EXTRA 1/2004

Szukaj w kiosku za 1,50zł

Gry liczbowe 2004 19zł · Internet Protector 19zł · WWW Studio 2004 19zł · eJay Techno 3 19zł · eJay HipHop 3 19zł · Prawo Jazdy 2004 19zł

EJAY DANCE 4 — www.EJAY.pl — 19zł

ZAMÓWIENIA

PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE

TEL. 0 (prefix) 22 832 54 30
TEL. 0 (prefix) 22 832 54 31
SMS +48 604 100 500
FAX 0 (prefix) 22 833 39 61
HURT: TEL 0 (prefix) 22 832 54 31
www.play.com.pl
play@play.com.pl
SKLEP FIRMOWY: WARSZAWA 01-652 ul.Potocka 14 paw.3

Massive Assault PL 19zł · TOCA R.D.2 84zł · UEFA Euro 2004 Portugal 118zł · Enigma Rising Tide 45zł · Counter Strike Cond. Zero 114zł · Far Cry 99zł · Kurczaki X 19zł · Railroad.exe 19zł · Pacific Warriors 2 19zł

X²

Kontynuacja przebojowego symulatora kosmicznego X-Beyond the Frontier. W polskiej wersji językowej i w rewelacyjnej cenie! Na świecie gra wydana zostaje w cenie około 200zł, w Polsce 49,90zł detal.

- 70 różnych statków
- Różne rodzaje uzbrojenia
- Ogromny, dynamiczny wszechświat
- Wciągająca fabuła

GRA ZBIERA REWELACYJNE OCENY NA ŚWIECIE. SZCZEGÓŁY NA POLSKIEJ STRONIE www.X2.play.com.pl

2 CD + 1 CD AIRLINES 2

POLSKA WERSJA KINOWA

Do pierwszych 500 zamówień w PLAY.com.pl dołączamy koszulkę X2

45zł — X2 THE THREAT — AIRLINES 2 GRATIS W PUDEŁKU!

SZUKAJ JUŻ W SKLEPACH

TOP 10 GRY · TOP 5 PROGRAMY · NOWOŚCI · ZAPOWIEDZI

WYBRANE TYTUŁY Z OFERTY

Świątynia Pierwotnego Zła 110zł · Starwars Knights of the Old Republic 114zł · Deus Ex Invisible War 129zł · Battlefield Vietnam 118zł · Fallout Tactics 19zł · Colin 2 19zł · Neverwinter Nights 67zł

POWYŻEJ PRZEDSTAWIONY CENNIK TO TYLKO CZĘŚĆ OFERTY PLAY. PEŁNA OFERTA NA WWW.PLAY.COM.PL OFERTA AKTUALNA NA DZIEŃ 16.5.2004

OFFROAD 4X4

WADI BASHER PUSTYNNE WYŚCIGI

NOWOŚĆ! 19,90zł

Wanted Guns 19zł · Horse Racing Manager 19zł · Poldek Driver 19zł · The Rage 10zł · Internet Cleaner 2004 19zł

SZACHY

SZACHY: Easy Chess 2.0 to program szachowy który pozwoli ci spróbować sił w grze z komputerowym przeciwnikiem. Jego obsługa jest prosta i intuicyjna dzięki czemu nawet początkujący szachiści nie powinni mieć problemów z jej opanowaniem.

19,90zł

WWW.PLAY.COM.PL

TEL. (22) 832 54 30 · SMS +48 604 100 500

GAMER 4/2004 — Pełne wersje: Digital Hazard, Super Driver, Electronica PL. Dema: Splinter Cell Pandora Tomorrow, PC Clean 2004 Trial. Recenzje: Kurczaki X, Crazy Taxi 3, High Roller, Horse Racing Manager, Team Satire, Vietcong: Fist Alpha, Wanted Guns. Zapowiedzi: Chrome 3, Nitro Family, Syberia 2, Thief 3, UFO. WWW.GAMERCD.PL — SZUKAJ W KIOSKACH — 4,90zł

MAX KIDS 4/2004 już w kioskach. Pełne wersje gier komputerowych dla dzieci: Beetle Ju, Toyland Racer - za jedyne 4,90zł w Twoim kiosku. Na płycie znajdziesz również grywalne dema wielu gier dla dzieci w tym IceLand po polsku! INFO NA WWW.MAXKIDS.PL — SZUKAJ W KIOSKACH — 4,90zł

KOMPUTER CD 4/2004 — Już w kioskach. Pełne wersje: ANTY POPUP 2004 PL - pełna komercyjna wersja TYLKO U NAS, AntiVirenKIT PRO 2004 pełna wersja, Pacific Warriors 1 pełna wersja, Matematyka Matura - pełna wersja. Zapowiedzi, recenzje, sterowniki i drivery!!! WWW.KOMPUTERCD.PL — SZUKAJ W KIOSKACH — 4,90zł

LIPIEC 2004

Silent Hill 4: The Room

- GATUNEK: ACTION-ADVENTURE
- PRODUCENT: KONAMI
- INTERNET: WWW.KONAMITYO.COM
- DATA WYDANIA: LISTOPAD 2004

Konami wykorzystało E3 do ujawnienia planów stworzenia wersji pecetowej Silent Hill 4: The Room i otwarło tym samym horrorowi drogę do naszych domów i naszych Pokojów...

Bohaterem Silent Hill 4: The Room jest Henry Townshend - mieszkaniec miasta o kilkanaście kilometrów odległego od osławionego Silent Hill. Poznajemy go w dniu, w którym w niewyjaśniony sposób zamknięty zostaje we własnym domu. Wkrótce potem w łazience pojawia się otwór prowadzący do... gdzieś indziej - gdzieś, gdzie rzeczy okazują się iluzją, podczas gdy prawdziwe najgorszymi koszmarami. Niestety, właśnie tam i w podobnych tym wymienionym miejscach - zasypanym młynie, nawiedzonym hotelu, żyjącym lesie - miejscach, do których wiodą kolejne portale, Henry znaleźć może odpowiedzi na dręczące go pytania.

Silent Hill 4: The Room zapowiada zmiany, których oczekiwaliśmy po części trzeciej. Najłatwiej uchwycić tę dotyczącą sposobu prezentacji rozgrywki. Henry ogląda swój apartament z perspektywy pierwszej osoby, podczas gdy „gdzie indziej" pokazane jest w standardowy sposób - jako TPP. Zmieniona ma być także koncepcja interfejsu, który uwolnił się wreszcie od piętrowych menu.

Prince of Persia 2

- GATUNEK: AKCJA
- PRODUCENT: UBISOFT
- INTERNET: WWW.UBI.COM
- DATA WYDANIA: LISTOPAD 2004

Książę powraca! Już w listopadzie przyjdzie nam poznać ciąg dalszy dzieła znanego śmiertelnym tego świata pod nazwą Prince of Persia: The Sands of Time! Sequel tworzony jest przez sprawdzone już Ubisoft PoP Team, a jego (sequelu) prezentacja w trakcie E3 udowodniła, że jest on wyraźnie lepszy od tego, co już znamy!

Prince of Persia 2 (tytuł roboczy) rozpoczyna przepowiednia dotycząca Księcia, która brzmi: „Jest zapisane. Umrzesz.". To sprawia, że tytułowy Książę Persji, wyraźnie starszy i bardziej doświadczony, zmuszony jest udać się aż do rdzenia przeklętej cytadeli zamieszkiwanej przez stwory z najgorszych ludzkich koszmarów. Dodatkowo w czasie całej podróży Książę nękany jest przez Dahakę - nieśmiertelne wcielenie przeznaczenia. Nie będzie jednak bezbronny. Z pomocą przyjdą mu dawne i nowe moce kontrolowania upływu czasu (mimo braku sztyletu!), a także - całkowita nowość - możliwość walki dwoma rodzajami broni naraz i samodzielnego składania z nich śmiertelnych kombinacji. Dodatkowo Książę nauczył się chwytania przeciwników, których użyć teraz może w charakterze żywej tarczy. Widowiskowa jest też zdolność biegania po ścianie z dodatkową asekuracją liny.

Star Wars: Republic Commando

- GATUNEK: FPS
- PRODUCENT: LUCASARTS
- INTERNET: WWW.LUCASARTS.COM
- DATA WYDANIA: JESIEŃ 2004

Republic Commando to, mówiąc najprościej, SWAT 3 w uniwersum Star Wars. W grze do dyspozycji graczy oddana zostaje czteroosobowa grupa do zadań specjalnych złożona z klonów Jango Fetta (w grze każdy z nich mówi głosem Temuery Morrisona - filmowego „ojca" Boby). Fabuła stanowić ma pomost między częściami II i III filmowego Star Wars - a 11 wchodzących w jej skład misji zabierze nas na Geonosis, Kashyyyk i wrak statku separatystów.

Star Wars: Republic Commando łączy idee sprawdzone już w innych grach: widok z hełmu przywodzi na myśl Samus Aran z Metroid Prime'a, a dwa egzemplarze jednocześnie przenoszonej broni - Halo. Zupełnie unikatowy i niezwykły jest natomiast klimat zagrożenia, tworzony m.in. dzięki świetnym światłocieniom. Warto również podkreślić wiarygodność animacji ruchu postaci (pełna fizyka). W trakcie prezentacji na E3 udało nam się także potwierdzić obecność trybów multiplayer do 16 graczy naraz.

Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords

- GATUNEK: RPG
- PRODUCENT: LUCASARTS
- INTERNET: WWW.SWKOTOR.COM
- DATA WYDANIA: LUTY 2005

Pierwsze informacje na temat sequela Knights of the Old Republic, pierwszego role-playing w historii interaktywnych Star Wars, pojawiły się na długo przed majowymi E3. Wiedzieliśmy już np., że jego twórcą jest Obsidian Entertainment - nowe studio twórców Fallouta i Planescape: Tormenta - i że kierować w nim będziemy kompletnie nową drużyną. Nie wiedzieliśmy natomiast masy innych rzeczy, w tym np., że prace nad sequelem rozpoczęły się przed premierą oryginału!

Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords jest grą znacznie bardziej mroczną niż pierwowzór. Bohaterem gracza jest Jedi dotknięty(a) amnezją - co tłumaczyć ma jego początkowy brak miecza i mocy. W podróży przez 10 światów - od Rubieży po Rdzeń - towarzyszyć mu będzie zupełnie nowa drużyna, w tym Jedi Krea i wzorowany na Hanie Solo Atton Rand. Obsidian potwierdziło, że gościnnie wystąpią Carth, T3-M4 i ulubieniec wszystkich - HK-47. Postacie towarzyszące

głównemu bohaterowi mają być znacznie bardziej wiarygodne i... użyteczne. Pojawią się także nowe moce, w tym Force Sight, ale także Battle Meditation, Force Confusion, Force Rage i Force Clairvoyance, i nowe klasy prestiżowe - Jedi Weapon Master, Jedi Watchman, Jedi Master oraz ich złe odpowiedniki: Sith Marauder, Sith Assassin, Sith Lord.

The Sith Lords tworzone jest na bazie zmodernizowanej technologii Odyssey BioWare'u. Podwojeniu uległa liczba wielokątów tworzących postaci, całkowicie nowy jest też system światłocienia oraz efekty pogodowe.

Tom Clancy's Splinter Cell 3

- GATUNEK: SKRADANKA
- PRODUCENT: UBISOFT
- INTERNET: WWW.UBI.COM
- DATA WYDANIA: ŚWIĘTA 2004

Prezentacja trzeciej części serii Splinter Cell była dla nas kompletnym zaskoczeniem. Ujawnienie informacji o niej - nim zdążyliśmy się nacieszyć Pandorą Tomorrow, a przede wszystkim poziom niegrywalnego dema, jakie widzieliśmy - świadczą, że prace nad Splinter Cellem 3 trwały przynajmniej od dnia premiery pierwszego tytułu serii!

Tom Clancy's Splinter Cell 3 (tytuł roboczy) tworzone jest na bazie całkowicie nowej technologii porównywalnej z tą z DOOM-a 3 czy Thief: Deadly Shadows. W trakcie pokazu mieliśmy okazję zobaczyć japońską pagodę, na ścianach której wyraźnie widać było cienie postaci znajdujących się w środku (możliwe jest przebicie się przez nie!). Drugi prezentowany poziom - latarnia morska, ukazał jakość systemu dynamicznie zmieniającej się pogody. Efekty namakania ubrań - i mokry połysk na obiektach - są po prostu niezrównane!

Splinter Cell 3 wprowadzi także mnóstwo nowych ruchów, w tym całą pomijaną dotąd walkę nożem czy możliwość skręcenia karku. Pojawi się też tryb multiplayer wzorowany na tym z Pandory Tomorrow. Różnić się on ma od tego już znanego tym, że znacznie ważniejsza w nim będzie współpraca, w tym możliwości interakcji w zespole, m.in. wzajemne podsadzanie się i wciąganie przez agentów ShadowNetu.

Battlefield 2

- GATUNEK: FPS
- PRODUCENT: ELECTRONIC ARTS
- INTERNET: WWW.EAGAMES.COM
- DATA WYDANIA: WIOSNA 2005

Gra, która dla nas okazała się jednym z największych hitów E3. I gra, która w naszych oczach ma wszelkie predyspozycje do tego, by pozbawić Enemy Territory tytułu najlepszej gry online. Prawdziwy sequel Battlefield 1942 (bo BF Vietnam to raczej dodatek) przenosi nas w dzisiejsze czasy i daje możliwość gry w mundurze żołnierza armii chińskiej, amerykańskiej lub arabskiej (państwa islamskie zostały tu potraktowane jako jedna strona konfliktu).

Battlefield 2 nawiązuje do najlepszych elementów poprzednika, nie zapominając przy tym, że sequele powinny ze sobą nieść nowości. Tak jest z BF 2, którego autorzy w dużym stopniu wzorują się na ET. Dzięki temu pojawią się w grze nowe klasy przypominające Field Opsa i Covert Opsa z ET, a same misje typu objective mają kojarzyć się z grą Splash Damage. A wszystko to na nowym silniku, który obok graficznych fajerwerków oferować ma m.in. możliwość gry dla ponad stu graczy oraz ponad trzydzieści dostępnych pojazdów. Ta gra będzie online'owym hitem!

Brothers in Arms

- GATUNEK: FPS
- PRODUCENT: UBISOFT
- INTERNET: WWW.UBISOFT.COM
- DATA WYDANIA: JESIEŃ/ZIMA 2004

FPS osadzony w realiach II wojny światowej, który pod względem realizmu ma przyćmić Call Of Duty. Trudne zadanie, ale do wykonania. Wcielamy się tu w postać sierżanta Matta Bakera - dowódcy oddziału komandosów podczas lądowania w Normandii. To właśnie Baker dowodzi oddziałem, co jest o tyle istotne, że BIA jest grą polegającą nie tylko na strzelaniu, ale również taktyce. Gracz wydaje rozkazy podwładnym, sam je również wykonując. Także w trybie multiplayer, w którym kierujemy poczynaniami trzech osób.

Misje oczywiście jak najbardziej historyczne - Baker w końcu jest spadochroniarzem ze 101 Dywizji. Pewnie dlatego przyjdzie nam się poruszać po tych samych terenach, na których były rozgrywane normandzkie misje Call Of Duty. Graficznie produkcja ta sprawia wrażenie dopracowanej w najmniejszym detalu, więc starcie BIA z COD: United Offensive zapowiada się nad wyraz ciekawie.

Warhammer 40.000: Dawn of War

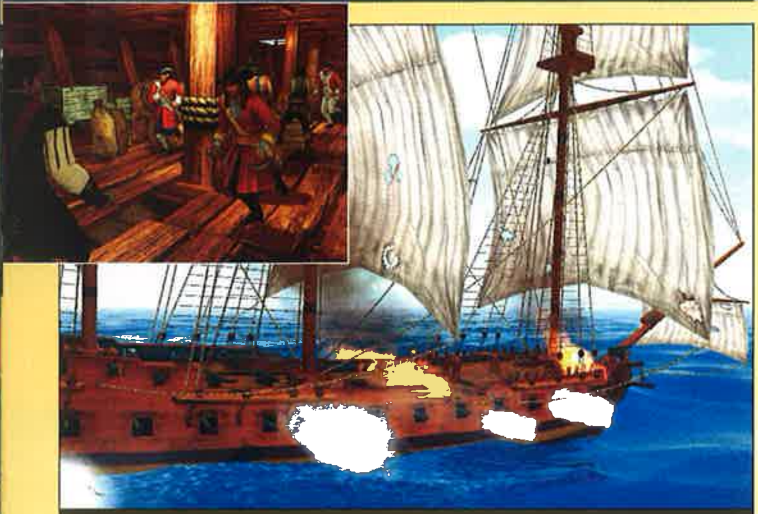
- GATUNEK: RTS
- PRODUCENT: THQ
- INTERNET: WWW.DAWNOFWAR.GAME.COM
- DATA WYDANIA: ŚWIĘTA 2004

Wchodzące w skład THQ Relic Entertainment (Impossible Creatures, seria Homeworld) zaprezentowało jednego z naturalnych kandydatów do tytułu strategii czasu rzeczywistego roku - Warhammer 40.000: Dawn of War. To, że jest on niezrównany pod względem graficznym, wiedzieliśmy już od pewnego czasu. Możliwość zagrania weń jednak potwierdziła, że należy także do najlepszych, jeśli chodzi o grywalność!

Dawn of War nie stanowi adaptacji systemu figurkowego, a jedynie bazuje na jego świecie i tworzy Warhammera 40.000 w komputerze (ostatnie gry wykorzystujące jego elementy to dwie części serii Space Hulk). W kampanii single player „rasą" grywalną mają być tylko Space Marines, w trybie multiplayer jednak dojdą do nich ich wrogowie - chaos, orkowie, eldarowie.

Warhammer 40.000: Dawn of War tworzone jest na bazie kolejnej wersji technologii, która umożliwiła powstanie Impossible Creatures. Dzięki niej możliwe jest stosowanie nawet 100 jednostek naraz, w tym także pojazdów - Rhino w przypadku Marines czy Defilers dla chaosu.

ZERO ŚCIEM I CHŁAMU!
BEZ PODRÓBEK!



Captain Blood

- GATUNEK: ACTION/ADVENTURE
- PRODUCENT: 1C
- INTERNET: HTTP://INT.GAMES.1C.RU/CAPTAIN_BLOOD/
- DATA WYDANIA: 2005

Rosyjscy spece z Akelli tym razem na warsztat wzięli sławnego Kapitana Blooda - bohatera wspaniałej książki Rafaela Sabatini. Wszystko wskazuje na to, że jest to gra, która bez trudu pokona Pirates! Sida Meiera. Wcielamy się w niej - rzecz jasna - w postać tytułowego bohatera i podobnie jak w powieści, przypadkiem stajemy się sławnym piratem. Na okręcie „Arabella" przemierzamy Karaiby, siejąc postrach wśród nieprzyjacielskich jednostek.

Akella tym razem stawia na daleko posunięty realizm. Jak wynika z opublikowanych trailerów, Captain Blood będzie miał niewiele wspólnego z kichą, jaką było wydane rok temu Piraci z Karaibów. Czeka nas to, co piraci lubią najbardziej: efektowne bitwy morskie, abordaże żaglowców, walki na pokładach oraz lądzie, bombardowanie fortów itd. Kapitan walczy, używając pistoletów, muszkietu, noży i rapiera. W Captain Bloodzie nie zabraknie elementów RPG, co w zestawieniu z piękną grafiką powinno zadowolić każdego wilka morskiego.

Men of Valor

- GATUNEK: FPS
- PRODUCENT: VU GAMES
- INTERNET: WWW.VUGAMES.COM
- DATA WYDANIA: JESIEŃ 2004

Tworzony przez programistów 2015 (twórcy Medal of Honor: Allied Assault) Men of Valor przenosi nas - dla odmiany - do Wietnamu. Zadaniem gracza jest zatrzymanie komunizmu. Single player oferuje grę w mundurze bohaterskiej armii amerykańskiej, a multiplayer - po obu stronach konfliktu. Większość misji bazuje na wydarzeniach historycznych, podobnie realistyczne jest tu uzbrojenie i umundurowanie postaci.

Gra z grubsza będzie przypominać MOHAA, z tą jednak różnicą, że w Wietnamie. Autorzy ponownie użyli technologii Unreal oraz skryptów. To nie rokuje dla niej najlepiej - delikatnie mówiąc - a słowa programistów, że „skrypty czynią grę bardzo realistyczną", wzbudzają moje szczere rozbawienie. Niemniej jednak żywię nadzieję co do grywalności. By tak się jednak stało, twórcy MOHAA musieliby włożyć w pracę naprawdę dużo wysiłku. Czy stać ich na to?

Call Of Duty: United Offensive

- GATUNEK: FPS
- PRODUCENT: ACTIVISION
- INTERNET: WWW.ACTIVISION.COM
- DATA WYDANIA: JESIEŃ 2004

Pierwszy oficjalny dodatek do sławnego Call Of Duty, czyli według wszelkich notowań - najlepszego singleplayerowego FPS, osadzonego w realiach II wojny światowej. Missionpack może być ciekawy choćby dlatego, że powstaje w laboratoriach Gray Matter - twórców RCTW. Tak jak poprzednio, dostaniemy tu misje, w których wcielimy się w postać żołnierzy radzieckich, amerykańskich i angielskich walczących z III Rzeszą.

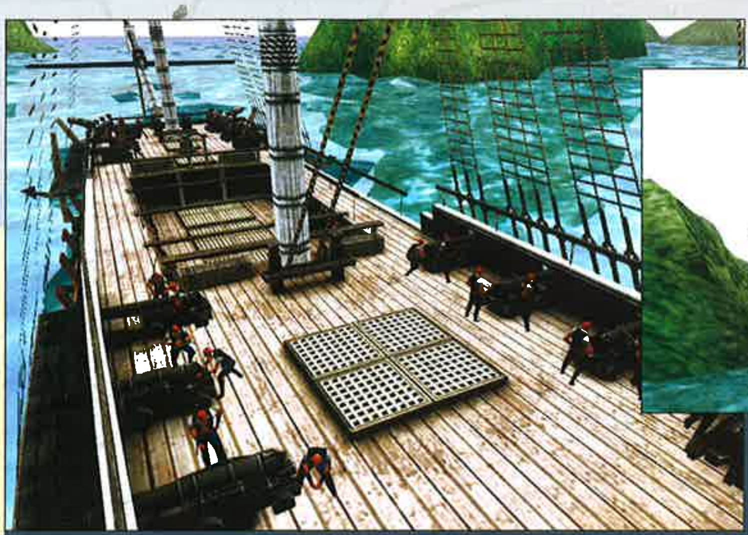
W sumie około dziesięć misji dla pojedynczego gracza i dziewięć dla pajęczarzy. Właśnie tryb multiplayer zostanie tutaj najbardziej rozbudowany - będzie zawierał sporą ilość pojazdów, dzięki czemu możliwe będą starcia np. czołgów. W trybie single player jakichś większych zmian nie będzie, co najwyżej misje będą jeszcze bardziej intensywne i filmowe.

Medal of Honor: Pacific Assault

- GATUNEK: FPS
- PRODUCENT: ELECTRONIC ARTS
- INTERNET: WWW.EAGAMES.COM
- DATA WYDANIA: POŁOWA 2004

Tytuł ten, nieobcy właścicielom konsol, wreszcie się pojawi się na PC. Tym razem gracz wciela się w postać szeregowca Toma Conlina i uczestniczy w wojnie na Pacyfiku. Od japońskiego ataku na Pearl Harbor, poprzez walki na Guadalcanal aż po zacięte starcia na wyspie Tarawa. Razem 25 poziomów dla pojedynczego gracza oraz dziewięć map multiplayer. Warto tu zaznaczyć, że tryb sieciowy został poprawiony i tryby, takie jak Team Deathmatch Mode, Team Objective Mode i Free for All Mode, mają być bardzo ekscytujące.

Jak przystało na dodatek, pojawia się tu całe mnóstwo broni (w sumie 21 typów, m.in. M1 czy japoński karabin arisaka), nowych pojazdów (np. M4 Flamethrower Tank i PT boat) czy modeli żołnierzy (oprócz amerykańskich żołnierzy w grze ujrzymy również Australijczyków, Anglików i oczywiście Japończyków). Nowością jest natomiast możliwość przywoływania wsparcia artyleryjskiego i lotniczego.



NHL Eastside Hockey Manager

- GATUNEK: MENEDŻER
- PRODUCENT: SEGA
- INTERNET: WWW.SPORTS INTERACTIVE.COM
- DATA WYDANIA: JESIEŃ 2004

Gra, na którą oczekuję z wielką niecierpliwością. Po pierwsze - dlatego, że będzie to pierwszy menedżer hokejowy, a po drugie - powstaje on w studiu Sports Interactive, czyli najlepszych fachowców, jeśli chodzi o ten gatunek. Zresztą Eastside Hockey powstaje na tym samym engine'ie, co Championship Manager 4.

W EHM stajemy się szefem dowolnego z trzydziestu klubów NHL lub też któregoś z czołowych lig Europy (Szwecja, Finlandia, Niemcy itd.) i Ameryki Północnej (np. AHL). Razem do dyspozycji dostajemy ponad 20 lig i tysiąc klubów! Podobnie jak w serii CM, mamy tu całkiem spore pole do popisu - począwszy od ustalania składu czy trenowania poprzez wymianę hokeistów, podpisywanie kontraktów z wolnymi graczami, wychowywanie młodzieży aż po interakcję z mediami oraz własnymi gwiazdami. To będzie po prostu Championship Manager 4 przeniesiony z boiska piłkarskiego na taflę lodową. Czyż to nie piękne?

Total War: Rome

- GATUNEK: RTS
- PRODUCENT: ACTIVISION
- INTERNET: WWW.TOTALWAR.COM
- DATA WYDANIA: JESIEŃ 2004

Rome już kilka razy pojawiło się w naszych zapowiedziach, więc tym razem tylko malutkie przypomnienie. Kolejna część serii Total War przenosi nas tym razem do Rzymu przełomu ery starożytnej i nowożytnej. Zadaniem jest zbudowanie i obrona Imperium Rzymskiego.

Zmiany tyczą się m.in. zakończenia kampanii w stylu „risk-owym". Teraz mamy do czynienia ze stylem „point-to-point". Na mapie pojawiły się w pełni animowane armie oraz postacie, które poruszają się krok po kroku, a nie jak figurki przesuwane od prowincji do prowincji. Dużo bardziej został rozwinięty aspekt gospodarczo-dyplomatyczny. Czeka nas więcej budowania, więcej zbierania i więcej rozmawiania na temat sojuszy czy wojen. Natomiast na polu walki czeka nas całe mnóstwo nowych jednostek, a co za tym idzie - rozwiązań taktycznych. Zapowiada się zatem prawdziwa uczta dla wielbicieli serii Total War.

Sid Meier's Pirates!

- GATUNEK: ACTION/ADVENTURE
- PRODUCENT: ATARI
- INTERNET: WWW.ATARI.COM
- DATA WYDANIA: ZIMA 2004

Trzecia z serii gier pirackich, jakie zostały przedstawione na E3. Przy tym gra z największymi tradycjami, bo jest to oczywiście sequel sławnych Piratów sprzed kilkunastu lat. Założenia te same, co wtedy, czyli masz się stać najsławniejszym i najbogatszym piratem w historii Karaibów!

Podobnie jak wtedy, możemy pływać pod flagą któregoś z morskich mocarstw (Anglia, Francja, Hiszpania i Holandia) lub Jolly Rogerem. I znowu uwodzimy córki lokalnych gubernatorów, topimy i plądrujemy statki wroga, atakujemy miasta, szukamy skarbów etc. Słowem, stare i dobre Pirates! w całkowicie nowej oprawie 3D. Czy legenda sprosta dzisiejszym wymaganiom? Dowiemy się tego na Gwiazdkę.

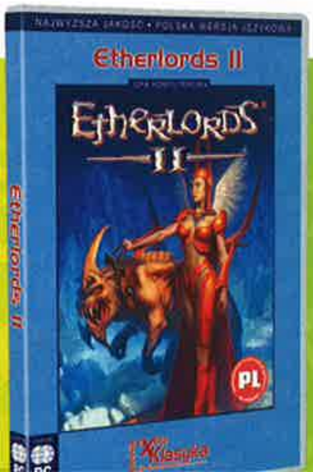
Swashbucklers: Legacy of Drake

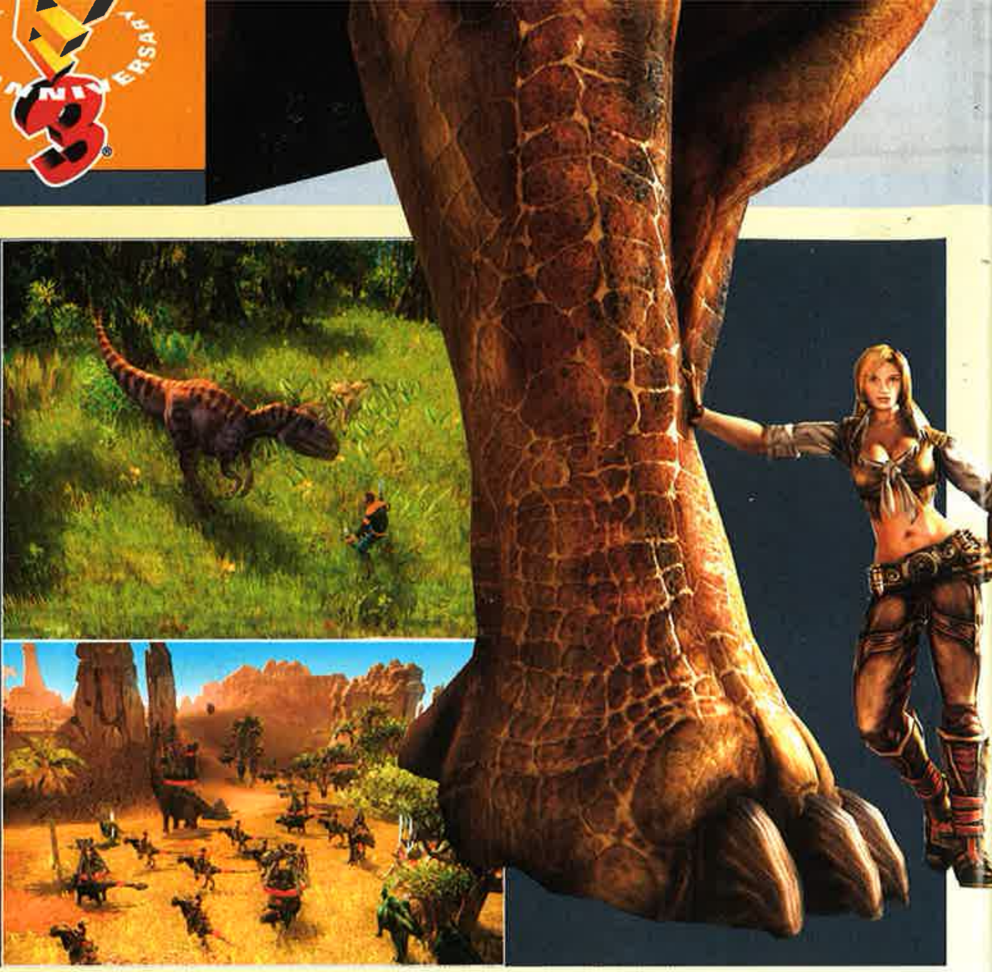
- GATUNEK: ACTION/ADVENTURE
- PRODUCENT: 1C
- INTERNET: HTTP://INT.GAMES.1C.RU
- DATA WYDANIA: 2005

Kolejna gra po Captain Bloodzie, jaka wyjdzie spod skrzydeł programistów Akelli. Obie zresztą pojawią się w tym samym czasie i bez wątpienia będą podobne do siebie pod wieloma względami. Największa różnica będzie chyba polegać na tym, że obie - jeśli chodzi o story - dzieli dwieście lat.

Tym razem wcielamy się w postać młodego kapitana Abrahama 'Nightingale' Greya. Prowadzimy własny mały okręcik „Warble", przeszukujemy Karaiby za ukrytymi skarbami Francisa Drake'a. Jednak owo tropienie skarbów jest tylko dodatkiem do masy bitew morskich, ucieczek przed pościgami, wypadów do nadmorskich miast i walk na szable. Dochodzi do tego szybka rozbudowa okrętów, bowiem w XIX wieku - jak wiadomo - technika rozwijała się bardzo szybko. Całość oprawiona jest czarnym humorem. Ciekaw jestem, kto z pojedynku Kapitanów Blooda i Nightingale'a wyjdzie zwycięsko.

JEST TYLKO JEDNA
EXTRA KLASYKA!





ParaWorld (tytuł roboczy)

GATUNEK: RTS
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
INTERNET: WWW.SUNFLOWERS.DE/
DATA WYDANIA: 2005

Co prawda, tytuł gry ParaWorld może się jeszcze zmienić, ale znamy już kilka informacji dotyczących produkcji studia Sunflowers, które raczej już nie ulegną zmianie. ParaWorld będzie strategią czasu rzeczywistego, z w pełni trójwymiarową bardzo ładną grafiką, osadzoną w fantastycznym świecie, w którym wciąż żyją dinozaury. Grafika i dinozaury mają być najsilniejszymi atutami gry i rzeczywiście w trailerze udostępnionym dziennikarzom skoncentrowano się na tych dwóch elementach. Co ciekawe, wielkie gady nie muszą wcale być twoim wrogiem - możesz je oswoić, a następnie wykorzystać ich rozmiary i siłę w swoich wojskach.

Gra oferować będzie trzy kampanie, po jednej dla każdego z występujących w grze plemion, minimum 20 map podzielonych na 5 stref klimatycznych, 50 rodzajów jednostek, kilkadziesiąt gatunków dinozaurów, jednostki specjalne (rozwijający umiejętności bohaterowie) oraz multiplayer przez sieć i LAN, w trzech różnych trybach, maksimum dla 8 graczy.

You Are Empty

GATUNEK: FPS
PRODUCENT: 1C
INTERNET: WWW.YOUAREEMPTY.COM
DATA WYDANIA: 2005

Jeżeli myślicie, że na S.T.A.L.K.E.R. Rosjanie zamierzają zaprzestać podboju tronu FPS-ów, You Are Empty na pewno wyprowadzi was z tego mniemania. Są lata 50 ubiegłego stulecia. W Związku Radzieckim szaleje Stalin i NKWD, a w tym czasie naukowcy pracują nad stworzeniem nadczłowieka, dzięki któremu udałoby się roznieść ideę komunizmu po całym globie. Eksperyment jednak wymyka się spod kontroli i ulice miast zapełniają zmutowane jednostki.

Pomysł na fabułę jest wręcz genialny i aż się prosi, by odpowiednio go wykorzystać. Tego jednak chyba nie musimy się obawiać, bowiem obrazki i trailery dosłownie zabijają. Przerażający klimat wymarłych ulic radzieckiego miasta i kapitalna grafika sprawiają, że w tę grę na pewno grać się będzie z dreszczykiem niepokoju na karku. Tym bardziej że nasz bohater też został poddany działaniu eksperymentu i czas odgrywa tu kluczową rolę. Musi on zdążyć, zanim przemieni się całkowicie.

The Lord of the Rings: The Battle For Middle-earth

GATUNEK: RTS
PRODUCENT: ELECTRONIC ARTS
INTERNET: WWW.EAGAMES.COM
DATA WYDANIA: JESIEŃ 2004

Kto widział trailery tej gry, musi przyznać, że w tym przypadku chodzi o produkcję szczególną – RTS-a stworzonego z takim rozmachem jeszcze nie było. Do wyboru cztery nacje biorące udział w Bitwie o Śródziemie, m.in. Jeźdźcy Rohanu i wojska Saurona. Gra obejmuje 35 misji opartych na całej trylogii.

Jednak ertees ten będzie przełomowy głównie ze względu na oprawę graficzną oraz AI jednostek. To, co oglądaliśmy na trailerach, przeszło nasze najśmielsze oczekiwania. Tysiące pięknie wyglądających jednostek walczących z takimi zaangażowaniem i realizmem, że zaczęliśmy się zastanawiać, czy nie patrzymy czasem na film. Oczywiście nie zapominajmy o elementach strategicznych, bo wyniki wielu bitew będą zależeć od decyzji gracza oraz kondycji psychicznej jednostek. Oczekujmy jesieni, bo właśnie wtedy poznamy nowego króla erteesów.

The Sims 2

GATUNEK: SIM
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
INTERNET: HTTP://THESIMS2.EA.COM/
DATA PREMIERY: 17 WRZEŚNIA 2004

Lista zmian i nowości wprowadzonych do The Sims 2 w stosunku do oryginału jest tak długa, że właściwie można by je wymieniać bez końca. To, co rzuca się w oczy w pierwszej chwili, to nowa szata graficzna - w pełni trójwymiarowa i szczegółowa, ze swobodnie obracaną i zoomowaną kamerą. Najważniejsze zmiany jednak zaszły w samej mechanice rozgrywki. W nowych Simach komputerowi ludzie przechodzą kolejne etapy życia – od niemowlęctwa, przez „burzliwe dojrzewanie" aż po starość – i na każdym z nich inaczej wyglądają i mają inne potrzeby. W momencie wejścia w dorosłość każdy z Simów wybiera życiowe aspiracje (np. założenie rodziny, kariera), a następnie stara się je zrealizować, co nadaje zabawie sens i cel, jakich brakowało w oryginale. Nowe Simy mogą mieć dzieci (cenzura pozwala teraz pokazać dużo więcej!!!), którym przekazują kod genetyczny. Zachowania Simów są tak realistyczne, że twórcy gry postanowili udostępnić graczom moduł do nagrywania filmików z niej – a te wyglądają niemal tak jak amerykańskie seriale typu sitcom. To naprawdę trzeba zobaczyć!

Wartime Command: Battle For Europe 1939-1945

GATUNEK: RTS
PRODUCENT: CODEMASTERS
INTERNET: WWW.CODEMASTERS.CO.UK
DATA WYDANIA: ZIMA 2004

Znowu II wojna światowa, ale tym razem w RTS-ie. W dodatku w pełni trójwymiarowym. Gracz wciela się tu w dowódcę wojsk alianckich lub niemieckich i prowadzi armię przez ponad 50 misji. Począwszy od inwazji na Polskę, poprzez walki we Francji w 1940 r., boje na froncie wschodnim, lądowanie w Normandii aż po zdobywanie Berlina.

Cechą tej gry jest (ponoć) rewelacyjny silnik 3D. Nie wiem jednak, czy przechwalając się nim autorzy wzięli poprawkę na The Battle For Middle-earth, choć trzeba przyznać, że produktowi Codemasters też nic nie brakuje. Warto podkreślić staranność, z jaką programiści odtworzyli realizm na polu bitwy. Ot, chociażby parametry jednostek, których każda ma aż 36. Z innych ciekawostek warto odnotować możliwość przejmowania sprzętu wroga, choć to akurat żadna nowość. Czekać mimo to warto - to może być hicior.

Tom Clancy's Ghost Recon 2

- GATUNEK: TAKTYCZNY FPS
- WYDAWCA: UBI SOFT
- INTERNET: WWW.REDSTORM.COM/
- DATA WYDANIA: LISTOPAD 2004

To nowy konflikt na pograniczu Rosji, Chin i Północnej Korei oraz nowy engine graficzny – z efektem rag-doll, multiteksturowaniem, dynamicznym oświetleniem i modelem fizyki Havok 2. To także nowy sposób przedstawienia akcji, z kamerą umieszczoną za ramieniem kierowanej postaci, co pozwala w większym stopniu śledzić wydarzeni na polu walki. Poza tym nowy sposób komunikowania się z podkomendnymi – na ekranie przy użyciu znaków języka migowego czy z mikrofonem przy użyciu komend wydawanych głosem!!!

Ghost Recon 2 to gra zupełnie inna niż jej poprzedniczka - nieco mocniej zorientowana na akcję, bardziej efektowna graficznie, silniej pobudzająca emocje i produkcję adrenaliny. Poza fundamentalnymi zmianami w trybie dla jednego gracza twórcy gry obiecują również nowe – podobno rewolucyjne – tryby rozgrywki do multiplayera. Niestety na obecnym etapie prac nie chcieli oni zdradzać zbyt wielu szczegółów. Ghost Recon 2 to jeden z ciekawszych taktycznych shooterów znajdujących się obecnie w produkcji – sami możecie się o tym przekonać, oglądając film znajdujący się na płycie dołączonej do tego numeru magazynu.

Knights Of Honor

- GATUNEK: STRATEGIA
- WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
- INTERNET: WWW.SUNFLOWERS.DE/
- DATA WYDANIA: JESIEŃ 2004

Nowa gra przygotowywana przez firmę Sunflowers - twórców Anno 1602 AD & Anno 1503 AD, to strategia przedstawiająca walkę o dominację w Europie w

średniowieczu. Gracz wciela się w niej w postać władcy stojącego na czele jednego z ówczesnych królestw i za zadanie ma tak nim zarządzać, by zdobyć władzę nad całym Starym Kontynentem.

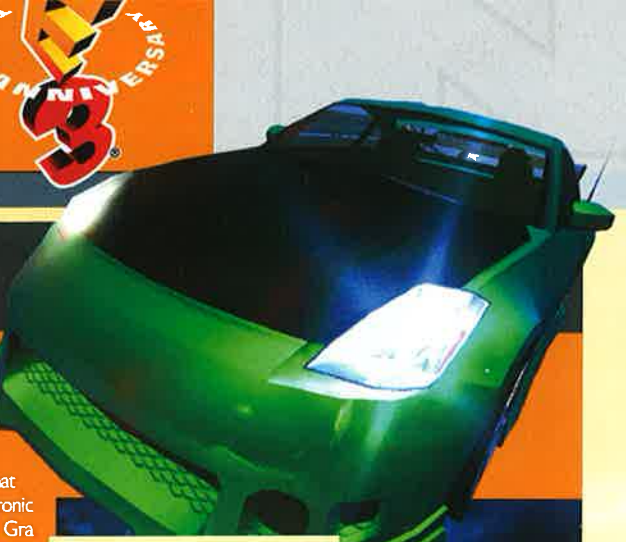
W przeciwieństwie do wielu innych podobnych gier, decyzje gracza będą ograniczały się do poziomu strategicznego, tzn. nie będzie on zaprzątał sobie głowy ustawianiem młynów czy warsztatów rzemieślniczych w każdej z podległych mu prowincji. Tym zajmą się rycerze (knights) mianowani przez władcę – w grze będzie ich ponad tysiąc i jednym z trudniejszych zadań będzie właściwe przydzielenie zadań odpowiednim rycerzom. Poza tym będziesz się musiał zajmować dyplomacją (w tym także małżeństwami członków rodziny królewskiej), a także (opcjonalnie) rozgrywać bitwy w czasie rzeczywistym. Mimo że konkurencja w gatunku strategii będzie w tym roku duża, wygląda na to, że twórcy Knights Of Honor nie musza się tym zbytnio przejmować.

Empire Earth 2

- GATUNEK: RTS
- PRODUCENT: VU GAMES
- INTERNET: WWW.EMPIREEARTH.COM/
- DATA WYDANIA: 1 KWARTAŁ 2005

Podczas targów E3 ogłoszono, że programiści odpowiedzialni za wysoko oceniany dodatek (Age of Conquest) do gry Empire Earth weszli właśnie w finalną fazę prac nad grą Empire Earth II. Prace te trwały dość długo, bowiem w przeciwieństwie do wielu innych sequeli Empire Earth 2 to właściwie zupełnie nowa gra - napisana całkowicie od podstaw i jedynie w niewielkim stopniu wykorzystująca zasoby stworzone na potrzeby oryginału. Jedną z nielicznych niezmienionych rzeczy jest szeroka rozpiętość epok, w jakich przyjdzie nam walczyć - gra przedstawia wydarzenia z historii ludzkiej cywilizacji od 10 wieku przed naszą erą do 23 wieku naszej ery. Gracz otrzyma we władanie jedną z 14 cywilizacji, które łącznie mieć będą 370 różnych jednostek i 320 budowli. Nowością, jeśli pod uwagę brać gry RTS, ma być wprowadzenie do rozgrywki pojęcia „terytorium" – mapy w grze będą podzielone na terytoria, a przejęcie kontroli nad jednym z nich ma również dać dostęp do wszelkich zasobów naturalnych znajdujących się na tym obszarze. Inne nowatorskie pomysły to citizen manager – unikatowe narzędzie ułatwiające zarządzanie mieszkańcami krainy, oraz jedyny w swoim rodzaju system wydawania rozkazów (zamiast tradycyjnego klikania, wskazujemy tylko kierunki i cele ataku!!!). Zapowiada się naprawdę ciekawie.

Nowa eXtra Klasyka



Need For Speed: Underground 2

- GATUNEK: ŚCIGAŁKA
- WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
- INTERNET: WWW.EA.COM/
- DATA WYDANIA: JESIEŃ 2004

Po ogromnym sukcesie NFS: Undeground oczywiste było to, że prędzej czy później powstanie druga część wariacji na temat serii Need For Speed - i rzeczywiście na targach E3 firma Electronic Arts ujawniła trochę szczegółów dotyczących tej produkcji. Gra wyjdzie na wszystkie współczesne konsole i oczywiście PC-ty i ma być dużym krokiem naprzód w stosunku do poprzedniczki.

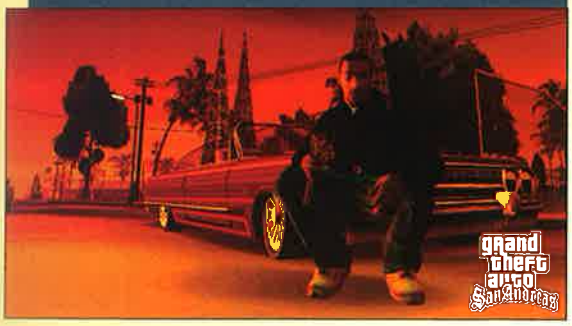
Największą zmianą jest tu wprowadzenie wielkiego, złożonego z pięciu dzielnic, miasta, po którym możesz swobodnie jeździć – podobnie jak w grze Midnight Club 2. Podczas jazdy spotykasz na ulicach innych kierowców zafascynowanych prędkością i tuningiem, a spotkania te kończą się zazwyczaj szaleńczym pościgiem przez najbardziej zatłoczone skrzyżowania. Czasem jednak pozostali kierowcy przekazują ci informacje o tajnych warsztatach samochodowych, sklepach z nielegalnymi częściami oraz miejscach, w których spotykają się maniacy szybkości. NFS: U2 to także udoskonalona grafika, 30 licencjonowanych modeli aut i ponad dwa razy więcej części oraz dodatkowych gadżetów (naklejki, malowanie itd.) niż w oryginalnym NFS: U. Grzejcie silniki – premiera już na jesień.

Grand Theft Auto: San Andreas

- GATUNEK: AKCJA
- PRODUCENT: ROCKSTAR/TAKE TWO
- INTERNET: WWW.ROCKSTARNORTH.COM/
- DATA WYDANIA: NIEZNANA

Teoretycznie ten opis powinien się znaleźć w działce „konsole", bo jak do tej pory Grand Theft Auto: San Andreas nie zostało zapowiedziane na PC. Jednak jeśli wziąć pod uwagę dotychczasową historię serii, nikt chyba nie wierzy w to, że GTA:SA pozostanie jedynie exclusive'em na PlayStation 2 - i niemal pewne jest to, że raczej prędzej niż później gra ukaże się też na Xboxa i blaszaka.

Nowa część Grand Theft Auto dziać się będzie w latach 90 w okolicy wzorowanej na Kalifornii. W okolicy - bo tym razem przyjdzie nam popełniać przestępstwa aż w trzech połączonych ze sobą autostradami miastach!!! Głównym bohaterem gry będzie tym razem Carl Johnson – chłopak, który wyrwał się z trawionego plagą narkomanii miasteczka Los Santos. Po śmierci matki C.J. musi jednak wrócić do domu, po drodze zaś zostaje wrobiony w morderstwo przez grupę skorumpowanych policjantów. Chcąc ratować życie i honor bohater GTA Andreas stanie się panem ulic, prawdziwym O.G. (tak jak Liroy). ;-) Na PS2 już w październiku, na PC zapewne w pierwszym kwartale 2005 r.



Codename: Panzers

- GATUNEK: RTS
- PRODUCENT: CDV SOFTWARE GMBH
- INTERNET: WWW.CDV.DE
- DATA WYDANIA: LISTOPAD 2004

Gra strategiczna czasu rzeczywistego rozgrywana w realiach II wojny światowej i skoncentrowana wyłącznie na walce - nie budujesz tutaj żadnych baz ani innych elementów wojskowej infrastruktury. Gra w trybie dla jednego gracza składa się z 30 podzielonych na 3 kampanie misji. Jedna z nich prowadzi Armię Czerwoną od obrony Moskwy po Berlin, inna pokazuje inwazję w Normandii i następujące po niej wydarzenia, ostatnia z kampanii to z kolei – uwaga! uwaga! – najazd III Rzeszy na Polskę.

W grze pojawi się ponad 100 różnych jednostek - od piechoty (w zależności od uzbrojenia w oddziałach od dwóch do sześciu żołnierzy) aż po ciężkie jednostki zmotoryzowane (wykonane z niezwykłą dbałością o detale). Poza tym w grze będziesz miał możliwość wzywania nalotów lotniczych i ostrzału artylerii. Ciekawym aspektem Panzers jest wykorzystanie „słuchu" jednostek - jeśli będziesz kierował doświadczoną jednostką, wykryje ona wroga - jeżeli go usłyszy, od razu zidentyfikuje np. klasę czołgu (na ekranie pojawia się cień odpowiedniego pojazdu). Interesujące jest to, że twoi ludzie mogą się mylić i kiedy przeciwnik znajdzie się w twoim polu widzenia, nieoczekiwanie może się okazać, że to, co wziąłeś za transporter opancerzony, jest Tygrysem celującym prosto w ciebie!!!

Imperial Glory

- GATUNEK: STRATEGIA
- WYDAWCA: EIDOS
- INTERNET: WWW.PYROSTUDIOS.COM
- DATA WYDANIA: STYCZEŃ 2005

Po taktycznych tajnych akcjach z serii Commandos i starożytnej strategii Praetorians hiszpańskie studio deweloperskie Pyro sięgnęło po nowy temat. Ich najnowsza produkcja - Imperial Glory, będzie właśnie strategią czasu rzeczywistego rozgrywaną w XIX wieku. Gracz będzie mógł stanąć na czele jednego z pięciu ówczesnych imperiów - Wielkiej Brytanii, Rosji, Francji, Prus i Austrowęgier - by z wykorzystaniem polityki, dyplomacji, handlu, rozwoju technologicznego i wydobycia surowców przejąć władzę nad całym dziewiętnastowiecznym światem.

Gra podzielona będzie na dwa związane ze sobą rodzaje rozgrywki, tzn. zarządzanie imperium na mapie strategicznej rozgrywane w turach oraz bitwy (także morskie) rozgrywane w czasie rzeczywistym – podobnie jak w serii Total War (Shogun, Medieval i znajdujące się w produkcji Rome) studia Creative Assembly. Tematyka i oprawa graficzna wyglądają jak na razie bardzo interesująco – zobaczymy, jak będzie z grywalnością.

Co tam panie w konsolach?

Czytelnicy magazynu CD-Action to zapewne przede wszystkim gracze PC-towi, ale i dla nich interesujące może być to, co nowego wydarzyło się na tegorocznych targach w działce „konsole". Wiele konsolowych premier po pewnym czasie trafia przecież na PC-ty, a poza tym najbardziej gorącym tematem tej edycji E3 były również konsole przenośne, a więc maszynki służące do zabawy w tramwaju czy na plaży, czyli w miejscach, w których gra na blaszaku jest... utrudniona.

Niezaprzeczalnie trzy największe stoiska na targach należały do producentów konsol: firm Microsoft, Sony i Nintendo, które na setkach stanowisk prezentowały największe nadchodzące hity, jakie się ukażą właśnie na tych platformach.

Na „terytorium" Sony rządziły gry Gran Turismo 4, czyli najdoskonalszy symulator jazdy samochodem, Gateway 2: Black Monday - klon GTA3, z akcją rozgrywającą się w Londynie, oraz Killzone - futurystyczny FPS, który aż się prosi o przeniesienie na PC-ty. Mocno wyeksponowano również God Of War - bardzo ładną graficznie grę akcji, w której głównym bohaterem jest Spartanin mający za cel zabicie boga wojny Aresa. Firma Namco ogłosiła także plany wydania na PS2 kolejnej części swojej bijatyki - Tekken 5.

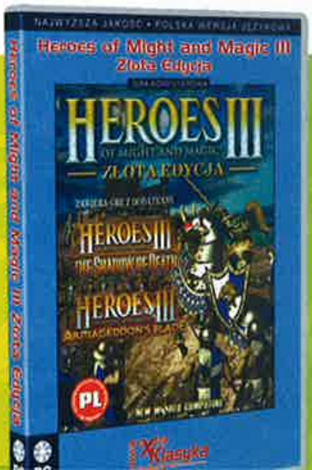
Stanowisko Microsoftu to przede wszystkim prezentacja Halo 2 i Fable'a (gra action-RPG, ze swobodą wyboru zbliżoną do tej z GTA3), możliwość pogrania w efektowną graficznie samochodówkę Forza Motorsport (odpowiedź na Gran Turismo 4?), obejrzenia Jade Empire (dalekowschodniego RPG z BioWare) oraz... ujrzenia w akcji PC-towej gry Dungeon Siege 2, też wydawanej przez Microsoft Game Studios.

Mnóstwo ciekawych rzeczy pokazywano też na stanowisku Nintendo - przede wszystkim oryginalne RPG z braćmi Mario (Paper Mario 2), jeszcze dziwniejsze połączenie flippera z RTS-em (Yoot Saito's Odama) oraz drugą część doskonałego FPS Metroid Prime (Metroid Prime 2: Echoes).

Zachwyt wzbudził też trailer nowej gry z cyklu Zelda, z nowym „dorosłym" designem postaci i lokacji.

Najważniejsze dla konsol były jednak sprzętowe premiery przenośnych platform. Zgodnie z oczekiwaniami duże wrażenie zrobiła **konsolka Sony PSP**, z dużym wyświetlaczem, solidną mocą obliczeniową, możliwością odtwarzania filmów i muzyki oraz bezprzewodową siecią. Szykuje się wyjątkowe, choć początkowo na pewno bardzo drogie, urządzenie elektroniczne. Niedowiarków zaskoczyła z kolei **nowa przenośna konsola Nintendo DS** - słabsza technologicznie od urządzenia Sony, ale z dodatkowym gadżetem w postaci dwóch ekranów, z których jeden reaguje na dotyk. Na obie platformy pokazano również kilka gier i to przede wszystkim od nich (oraz od ceny urządzeń) zależeć będzie powodzenie konsolek. Premiera obu nowych platform odbędzie się na przełomie 2004/2005 r. **|CDA|**

TERAZ 3 NOWE GRY W SERII!



HUT SĘDZIMIR

Wiedźmin®

„Na stanowisku BioWare w West Hall ktoś ukrył jedną z największych niespodzianek tegorocznych targów E3". Te słowa otwierają zapowiedź jednej z gier prezentowanych na E3, opublikowaną na jednym z najważniejszych w branży amerykańskiej serwisie IGN.com. Nie dotyczy ona jednak żadnej z nadchodzących premier wielkich koncernów, takich jak Activision czy THQ, a produkcji przygotowywanej przez niewielki, 15-osobowy zespół w... Warszawie. Jakiej? Gry RPG Wiedźmin, opartej o świat i postaci z książek Andrzeja Sapkowskiego, czołowego polskiego pisarza fantasy.

- PRODUCENT: RED STUDIO
- DYSTRYBUTOR: CD-PROJECT
- WWW.THEWITCHER.COM

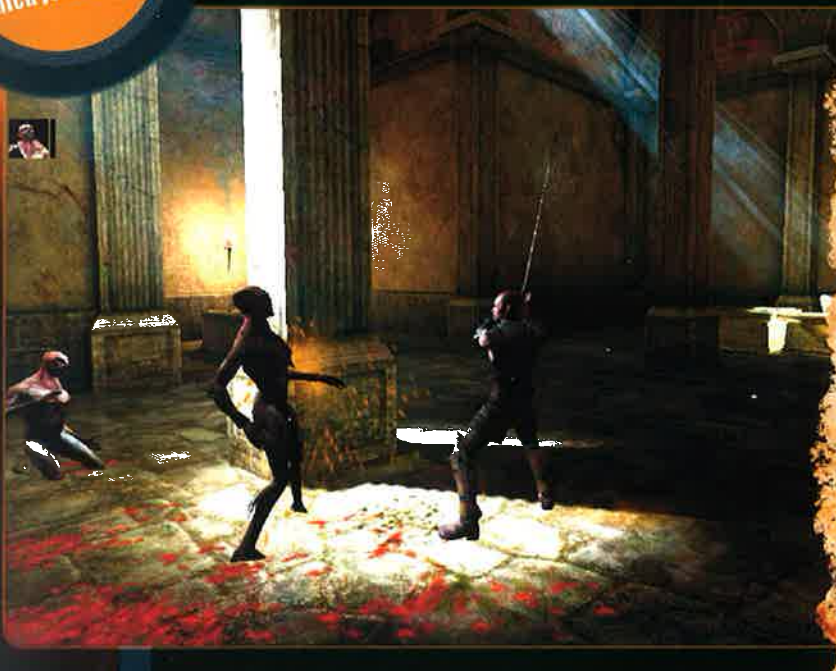
Bard Jaskier - pijak, poeta, erotoman:) A poza tym - koleś, że do rany przyłóż. Kumpel Geralta.

Wiedźmin – a dokładniej The Witcher, bo pod takim tytułem gra była prezentowana na targach – wzbudzał zainteresowanie wszystkich dziennikarzy odwiedzających pokój spotkań BioWare. Grę oglądali przedstawiciele pism komputerowych z USA i całej Europy (m.in. Edge, PC Gamer) oraz reprezentanci największych serwisów internetowych poświęconych grom, tacy jak GameSpy, GameSpot, IGN.com i ToTheGame. Na razie znamy opinie tylko tych ostatnich i trzeba przyznać, że przyjęli oni grę bardzo ciepło. *„To, co graficy i programiści wycisnęli ze znanego engine'u, robi wrażenie. Elementy otoczenia są niezwykle pięknie, z realistycznymi teksturami, oświetleniem i zapierającą dech w piersiach architekturą"* – oto jeden z cytatów. I kolejny *„Efekt ośmiomiesięcznej pracy niewielkiego zespołu, choć znajdujący się jeszcze na wczesnym etapie, już teraz robi wrażenie. Grafika jest świetna, oświetlenie absolutnie doskonałe, a lokacje atmosferyczne"*. A na koniec *„Świat gry i fabuła są oryginalne, grafika bardzo dobra, a walka szybka i dającą dużo frajdy. Wygląda na to, że kiedy zespół zakończy prace nad tym projektem, dostaniemy do rąk naprawdę świetną grę"*. Niestety jak na chwilę obecną jedyna podawana w materiałach prasowych informacja o dacie premiery Wiedźmina to enigmatyczne określenie „rok 2005". Zatem na tę „świetną grę" przyjdzie nam poczekać. To jednak największa ze znajdujących się w produkcji polskich gier i postanowiliśmy spotkać się z jej twórcami już teraz i zdobyć dla was garść informacji i obrazków przygotowanych specjalnie dla czytelników CD-Action.

Blask Aurory widzę?

Chociaż zapowiedzi internetowych serwisów podają coś o „efekcie ośmiomiesięcznej pracy", w rzeczywistości jednak projekt Wiedźmin ma o **wiele dłuższą historię** (więcej na ten temat w ramce). Pierwsze poważniejsze plany związane z wydaniem gry opartej na prozie Andrzeja Sapkowskiego pojawiły się na przełomie 2001 i 2002 roku, wkrótce potem założono studio developerskie CD-Projekt Red Studio, którego głównym zadaniem miało być prowadzenie prac właśnie nad tym tytułem. Powstała wstępna wersja silnika gry, przygotowano pierwsze modele postaci i lokacje, jednak w połowie 2003 roku zdecydowano się na całkowitą zmianę pierwotnej koncepcji, a

Miecz Przeznaczenia ma dwa ostrza. Jednym z nich jesteś Ty!



Wiedźmin w 3D

Wszystkie lokacje w Wiedźminie są przygotowywane w programie 3D Studio Max 6.0, a następnie eksportowane do gry za pomocą specjalnie napisanego w RS programu. Do ustawiania przeciwników, przedmiotów itp., a także skryptowania zdarzeń zespół Red Studio używa mocno zmodyfikowanego edytora Aurora, który pozwala na dowolne kształtowanie wydarzeń mających miejsce na ekranie.

Autentyczny fragment oryginalnego scenariusza gry Wiedźmin
(początek aktu II)

Opuszczona wioska
Gdy wiedźmin zaczyna podróż z Kaer Morhen do Wyzimy, niespodziewanie figurka bohatera przesuwająca się po mapie zatrzymuje się na trakcie - w północno–wschodnich rubieżach tego królestwa, wśród dzikich, leśnych ostępów, z dala od ludzkich sadyb.

Ciemność. W oddali słychać krakanie wron i kruków. Z rozjaśnienia...

Znajdujemy się na leśnej drodze, zasnutej grubą warstwą liści. Dukt, z dwóch stron osłonięty przez drzewa, ciągnie się na północ. Nieco dalej, jakieś pięćdziesiąt kroków przed nami dostrzegamy poruszenie w parowie na prawo od drogi. Gdy ruszamy w tamtą stronę, słyszymy gwałtowny harmider.

- Kraaa, kraaaaa - to spłoszone kruki i gawrony podrywają się do lotu, furkocząc czarnymi skrzydłami. Coś czerni się w miejscu, które okupowały ptaszyska. Jeszcze parę kroków i widzimy...

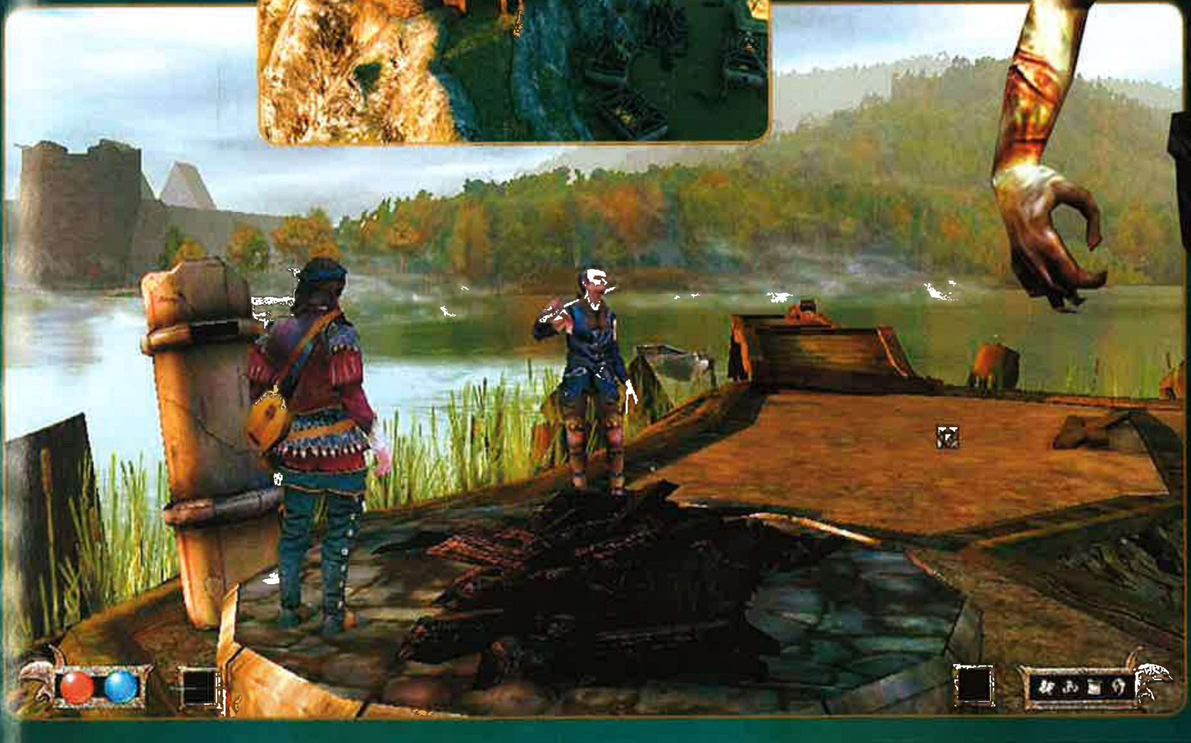
Człowiek, leży twarzą do ziemi. Wygląda, jakby rozczapierzonymi palcami chwycił się darni. Rozrzucone szeroko ręce i zgruchotane nogi nie pozostawiają wątpliwości...

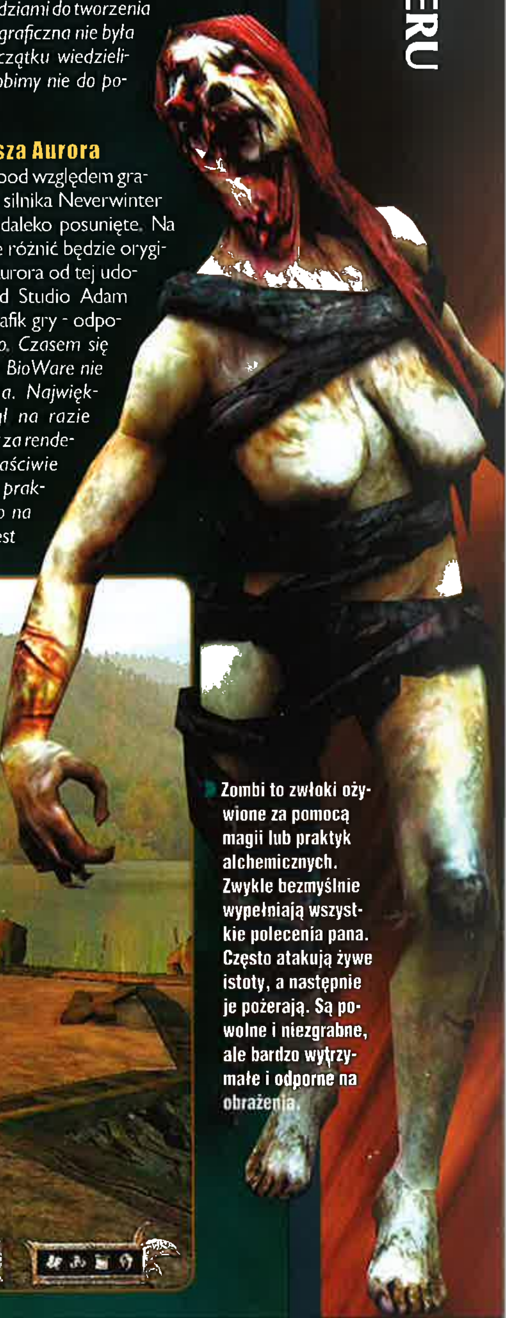
przede wszystkim engine'u, który miał „grę napędzać". **Autorski silniczek CD-Projekt Red Studio zastąpiony został przez system Aurora, znany z Neverwinter Nights i jej dodatków.** To osiągnięcie o tyle duże, że engine ten nigdy wcześniej nie był licencjonowany, jednak - według słów Michała Kicińskiego - dyrektora Red Studio „[W zdobyciu licencji] *Niezmiernie pomógł fakt, że znamy BioWare od czasu ich pierwszych gier (przyp. - Shattered Steel, Baldur's Gate) i już wcześniej udowodniliśmy, że nieźle radzimy sobie z trudnymi zadaniami*".

Jakie powody doprowadziły do tej decyzji i dlaczego wybrano właśnie Aurorę? Michał Kiciński wyjaśnia to następująco. „*Jest to nasz pierwszy projekt i mimo dużego doświadczenia w branży gier musimy się dużo uczyć w trakcie produkcji. A wysoko postawiona poprzeczka nie pozwala nam na akceptację rzeczy, z których nie jesteśmy w 110% zadowoleni. Tak było z naszym autorskim silnikiem, który pomimo kilku mocnych stron nie pozwalał nam na zrobienie gry RPG na wysokim światowym poziomie. Dlatego w czerwcu zeszłego roku zdecydowaliśmy się na przesiadkę na Aurorę i nasi programiści skoncentrowali się na jej ulepszaniu. Główny powód wyboru Aurory był prosty - szukaliśmy silnika z rozbudowanymi narzędziami do tworzenia gry RPG. Sama strona graficzna nie była najważniejsza, od początku wiedzieliśmy, że grafikę przerobimy nie do poznania...*".

Nowa jaśniejsza Aurora

Rzeczywiście zmiany pod względem grafiki wprowadzone do silnika Neverwinter Nights są szerokie i daleko posunięte. Na pytanie o to, jak wiele różnić będzie oryginalną wersję silnika Aurora od tej udoskonalonej przez Red Studio Adam Badowski - główny grafik gry - odpowiada... „*Bardzo dużo. Czasem się śmiejemy, że niedługo BioWare nie pozna swojego silnika. Największym zmianom uległ na razie moduł odpowiedzialny za renderowanie grafiki. Właściwie można powiedzieć, że praktycznie napisaliśmy go na nowo. Teraz grafika jest*





Zombi to zwłoki ożywione za pomocą magii lub praktyk alchemicznych. Zwykle bezmyślnie wypełniają wszystkie polecenia pana. Często atakują żywe istoty, a następnie je pożerają. Są powolne i niezgrabne, ale bardzo wytrzymałe i odporne na obrażenia.

NAJLEPSZE TYTUŁY!
NAJTANIEJ!

Wiedźmińska wizja

W materiałach prasowych gry czytamy, że tytuł The Witcher zorientowany jest na akcję. Ma to być wizualnie efektowne, łatwe w użyciu, przeznaczone dla jednego gracza RPG, z głęboką intrygującą fabułą. Oto, w jaki sposób dyrektor Red Studio - Michał Kiciński, rozwija poszczególne elementy tej wizji:

- zorientowana na akcję – oznacza to, że jedną z ważniejszych cech gry są walka i szybka akcja. To najważniejsze (obok fabuły) elementy, które mają dostarczać rozrywki graczowi. Oznacza to w praktyce, że kierując wiedźminem, będziemy mieli dość często okazję dobyć miecza i przetestować umiejętności na wszelkiego rodzaju przeciwnikach. Dodam, że starcia te będą szybkie i bardzo efektowne wizualnie!

- wizualnie efektowna - oznacza, że grafika w grze będzie robiła naprawdę duże wrażenie. Niestety nie widać tego tak dobrze na obrazkach, ale na pokazie gry podczas E3 niemal wszyscy, już na początku, zwracali uwagę na piękną grafikę. Staramy się, aby gra prezentowała się jak najlepiej i to nie tylko, jeśli chodzi o krajobrazy i scenerię, ale też walkę i efekty specjalne (np. związane ze znakami wiedźmińskimi)

- łatwa w użyciu - oznacza, że obsługa będzie łatwa i intuicyjna. Grę można bezproblemowo obsługiwać tylko myszką, choć dla bardziej zaawansowanych graczy przygotowaliśmy sterowanie klawiatura + myszka i możliwość dowolnego konfigurowania skrótów klawiszowych

- przeznaczona dla jednego gracza - oznacza, że nie będzie w niej opcji mulitplayer. W grze opowiadamy historię konkretnego wiedźmina i na tym się koncentrujemy. Naszym zdaniem, gry do rozgrywek jednoosobowych i wieloosobowych są już właściwie dwoma różnymi gatunkami. Jeśli będzie na rynku zapotrzebowanie na MultiWiedźmina, ;) rozważymy sprawę, ale wiązałoby się to z tworzeniem zupełnie nowej gry, w której ten aspekt byłby najważniejszy!

znacznie bardziej szczegółowa i nie składa się już z gotowych elementów, klocków, z których składały się wszystkie lokacje w oryginalnej wersji engine'u. Ponadto obsługiwane są wszystkie nowe efekty z Direct X 9, dodaliśmy też wiele efektów zupełnie nowych, tj. specjalnie animowaną wodę, flary czy efekty cząsteczkowe, np. kurz w snopach światła. Tak naprawdę, można by długo wymieniać, tych zmian jest rzeczywiście bardzo dużo".

Podrasowany przez programistów Red Studio engine niezaprzeczalnie robi wrażenie. Jedna z niewielu dostępnych już lokacji to zamek stojący na wyspie otoczonej jeziorem. Gracz zaczyna przygodę w tej lokacji, stojąc na drewnianym pomoście, z „pocztówkowym" zachodem słońca na horyzoncie i atmosferyczną mgłą spowijającą widoczny na widnokręgu brzeg. Inna lokacja to podziemia, w których ukryte są części talizmanu w kształcie węża Uroburosa, z dużą liczbą budujących klimat graficznych smaczków (m.in. komnata z czaszek) oraz dynamicznie generowanymi cieniami i oświetleniem. Duży wpływ na jakość tego, co widać na ekranie, ma także **wykorzystanie modelu fizyki Karma firmy Criterion**, co z kolei pozwoliło na zaimplementowanie w grze efektów **ragdoll oraz zgodnej z prawami fizyki interakcji z otoczeniem.**

Wiedźmińskie piruety

Grafika na pewno będzie jednym z atutów The Witchera – na jej poziom zwrócili uwagę wszyscy branżowi dziennikarze zagraniczni, którzy o tym tytule pisali. Jednak na grywalność RPG dużo większy wpływ mają elementy, takie jak system walki i fabuła. Odziedziczony po silniczku Aurora system walki został również zmodyfikowany przez programistów z Red Studio. Adam Bodowski mówi, że *„kompletnie nowy system walki to kolejna ważna zmiana z punktu widzenia graczy. Teraz walka odbywa się bez podziału na tury, całkowicie w czasie rzeczywistym. Dzięki temu jest znacznie bardziej dynamiczna i wiedźmińska"*. Wątek ten rozwija Ryszard Chojnowski - kierownik projektu. *„Chcieliśmy wykorzystać podstawy systemów znanych z gier Diablo czy Dungeon Siege i rozbudować je pod wieloma względami, wciągnąć gracza w aktywne odgrywanie walki. W naszym systemie nie wystarczy tylko szybko klikać myszką jak w Diablo lub tylko zaznaczyć przeciwnika jak w Dungeon Siege'u".*

System walki to jeden z unikatowych elementów Witchera, wymaga więc on dodatkowego komentarza. Ryszard Chojnowski tak opisuje mechanizm jego działania *„Przed walką lub w przypadku korzystania z aktywnej pauzy, a także w jej trakcie, gracz może ułożyć na specjalnym pasku, widocznym u dołu ekranu, sekwencje ciosów, które będą odtwarzane w czasie walki. Każdy cios ma inne współczynniki i działanie, a także inny koszt w punktach wytrzymałości. Aby atakować przeciwnika, należy na nim kliknąć, a potem, w czasie odtwarzania animacji kolejnych ciosów, klikać ponownie, aby przejść do następnego ataku w sekwencji. Jeśli graczowi uda się kliknąć na przeciwniku dokładnie w tym momencie, w którym broń dotyka przeciwnika, trafienie jest perfekcyjne, co oznacza większe obrażenia i bonusy, większą ilość punktów do-*

Graveir to potwór pożerający trupy - podobny do ghula, ale znacznie odeń większy. Jest bardzo agresywny i napada również na żywych. Można go spotkać na pobojowiskach, cmentarzach czy w miejscach kaźni - wszędzie tam, gdzie leżą świeże zwłoki. To bardzo niebezpieczny przeciwnik - ma krótkie grube pazury, przystosowane do rycia w ziemi, mocne zęby przystosowane do druzgotania kości i długi, cienki ozór do wylizywania szpiku.

Walka na miecze

Wszystkie animacje w grze zostały przygotowane w trakcie sesji motion-capture, w których udział wzięli Marcin Żmudzki - mistrz we władaniu mieczem z Grupy Szermierki i Tańców Dawnych "Lorica", oraz Borys Szyc - młody polski aktor znany z filmów „Stacja", „E-MC2" i „Symetria". Dzięki temu walki są wiernym odwzorowaniem prawdziwego fechtunku na miecze (!!!).

świadczenia, a także mniejszy koszt w punktach wytrzymałości. Dodatkowo gracz może walczyć jednym z trzech styli – ofensywnym (walczy dwoma mieczami), defensywnym (miecz i tarcza) oraz zrównoważonym miecz i magiczne gesty-zaklęcia), co wpływa na zakres dostępnych ciosów i pchnięć". Taki sekwencyjny system walki daje także nowe możliwości taktyczne. "Różne kombinacje ciosów mają różne efekty", wyjaśnia Ryszard Chojnowski. „Przykładowo najpierw możemy odpalić atak, który zmniejsza obronę przeciwnika, następnie taki, który daje szansę na jego powalenie, a po udanym przewróceniu wroga szybko dobić go jednym, efektownym ciosem". Konieczność wykonywania precyzyjnych i zgranych w czasie z animacją walki kliknięć przeciwnika sprawia również, że gracz „cały czas uczestniczy w walce i nie ma poczucia znudzenia".

Coś więcej

Twórcy gry podkreślają, że także drugi element decydujący o jakości gry RPG - **fabuła – jest dla nich kwestią niezwykle istotną**. Scenariusz Wiedźmina jest już zamknięty, a powstał w wyniku współpracy dwóch pisarzy fantasy Jacka Komudy (autor powieści „Wilcze gniazdo" i nadchodzącej „Warchoły i pijanice") i Macieja Jurewicza (m.in. współautor tomu „Demony"). Niestety zapytany o historię opowiedzianą w grze Michał Kiciński odpowiada słowami będącymi najgorszym koszmarem każdego dziennikarza „*szczegółów fabuły zdradzić nie mogę. Dodam tylko, że* ***gra nie jest odtworzeniem książkowych przygód Geralta, tak jak głównym bohaterem nie jest Geralt****. W grze poznamy zupełnie nową historię innego, młodszego wiedźmina, podzieloną na pięć aktów. Niemniej fani książek na pewno będą usatysfakcjonowani, gdyż odwiedzą wiele znanych miejsc, m.in. Kaer Morhen, Starą i Nową Wyzimę oraz wiele innych, a także spotkają bardzo wiele znanych postaci*". Czy w takim razie Geralt pojawi się przynajmniej jako NPC, postać niegrywalna? „*Szykujemy dla nich też inne niespodzianki*" - to wszystko, co udało się zeń wycisnąć...

Sam Andrzej Sapkowski zna scenariusz gry i daje mu zielone światło. „*Pan Andrzej przede wszystkim stworzył niewiarygodnie ciekawy i oryginalny świat z całym jego bestiariuszem, postaciami i miejscami. To jego największy wkład w grę Wiedźmin*" - mówi Michał Kiciński. „*Odnośnie scenariusza - jego założenia i główna linia zostały zaakceptowane przez pana Andrze-*

Wiedźmin: The story

O historii projektu Wiedźmin opowiada Ryszard Chojnowski - jego kierownik:

W 2001 r. planowaliśmy się zająć konwersją Baldur's Gate Dark Alliance z PS2 na PC. Niestety niepewna sytuacja firmy Interplay sprawiła, że musieliśmy zrezygnować z tego pomysłu. Istniało niebezpieczeństwo, że zabierzemy się za coś, czego nie będziemy w stanie skończyć ze względu na kłopoty Interplay. W związku z tym w styczniu 2002 r. podjęliśmy decyzję o stworzeniu własnej gry i właściwie od początku wiedzieliśmy, że chcemy stworzyć action-RPG i że będzie to Wiedźmin.

Wiosną 2002 r. podpisaliśmy umowę z Andrzejem Sapkowskim i rozpoczęliśmy prace w małym, liczącym zaledwie 5 osób zespole. Pracował on w rodzinnym mieście Andrzeja Sapkowskiego, czyli Łodzi. Pierwsze efekty jego pracy można było zobaczyć po roku i wtedy też pierwsze obrazki z tej wersji trafiły do Internetu.

Przełom nastąpił w maju 2003 r. Podczas spotkania na targach E3 okazało się, że mamy możliwość wykorzystania silnika Aurora znanego z gry Neverwinter Nights. Po burzy mózgów doszliśmy do wniosku, że wykorzystanie licencji znanego silnika będzie świetnym rozwiązaniem i pozytywnie wpłynie na czas realizacji projektu. Stwierdziliśmy też, że najważniejsza dla nas jest treść i to, co gra będzie sobą prezentowała od strony fabuły i ogólnie idei, a nie konkurowanie z innymi produkcjami na gruncie technologicznym. W tym samym czasie Red Studio zostało przeniesione do Warszawy.

Decyzja ta sprawiła, że realizacja projektu nabrała tempa. We wrześniu 2003 r. zespół zwiększył się do 20 osób i rozpoczął prace przy udoskonalaniu silnika Aurora. Z pierwszej fazy projektu pozostała fabuła i ogólne motywy koncepcyjne, takie jak wygląd bohaterów, budynków, terenu i poszczególnych lokacji, a oprócz tego biblioteki materiałów źródłowych i projekty niewielkich obiektów. Największą pracą, którą trzeba było wykonać od początku, były projekty poziomów. Obecnie zespół liczy 15 osób i cały czas pracuje pełną parą.

ODLOTOWY
KONKURS!

ja, niemniej nie zmuszaliśmy go do przeczytania jego pełnej, kilkasetstronicowej wersji, z różnymi wersjami najdrobniejszych nawet wydarzeń uzależnionymi od decyzji gracza – trzeba pamiętać o tym, że gra posiadać będzie trzy zakończenia, a niemal wszystkie ważne decyzje dokonane w trakcie rozgrywki zmieniają reputację gracza, ta zaś wpływa na to, co na końcu zabawy zobaczy gracz. Nasi autorzy włożyli ogromnie dużo serca, aby atmosfera i fabuła gry utrzymana była jak najbardziej w klimacie książek i myślę, że udało się to nam naprawdę dobrze". Częścią tego klimatu jest „dorosły" charakter scenariusza, zachowania występujących w nim postaci i kwestia wyborów, przed jakimi stają. *„Gra nie będzie ugrzeczniona w stosunku do książek, pozbawiona typowych dla Sapkowskiego elementów. Generalnie uważamy, że gra powinna być przeznaczona dla graczy w wieku co najmniej 16 lat"* – wyjaśnia Ryszard Chojnowski.

Wiedźmin

Witcher zostanie wydany równocześnie w Polsce i za granicą - twórcy gry muszą się zatem liczyć z mocną konkurencją ze strony innych, znajdujących się obecnie w produkcji tytułów. *„Myślę, że konkurentami dla naszej gry mogą być tytuły, takie jak Dungeon Siege II czy Bard's Tale, ale szczerze mówiąc po targach E3 ucieszyłem się, gdyż nie znalazłem gry będącej bezpośrednią konkurencją dla Wiedźmina"*, mówi Michał Kiciński. *„Poszczególni producenci stawiają akcent na inne elementy niż my. Na przykład Dungeon Siege II to jedno wielkie i nieprawdopodobnie efektowne starcie z mnóstwem przeciwników, co jest raczej odległe od naszego pomysłu na grę. Wiedźmin ma być połączeniem efektownej akcji z ciekawą i wciągającą fabułą. Przede wszystkim zaś gra będzie wyróżniać się oryginalnym światem gry i głównym bohaterem, tak wyrazistym i pełnokrwistym jak żaden inny".*

Zanim zobaczymy Wiedźmina na ekranach naszych komputerów, czeka nas co najmniej kilkumiesięczne oczekiwanie. *„Prace wciąż są na dość wczesnym etapie"* – mówi Ryszard Chojnowski. *„Oczywiście staramy się pracować szybko i sprawnie, ale nie sądzę, aby gracze zobaczyli Wiedźmina w tym roku. Zwłaszcza że najważniejsza jest dla nas jakość, dlatego cały proces musi trochę potrwać. Tutaj muszę podziękować wszystkim graczom komentującym nasze postępy i poddającym cenne rady. Choć nieczęsto się odzywamy, bardzo uważnie śledzimy wasze dyskusje i rozważamy wasze pomysły - wiemy, że oczekiwania związane z tą grą są duże i zrobimy wszystko, by im sprostać. Dzięki za wsparcie!!!".* **|CDA|**

Czarno-biały nekromancer

Ambicją twórców Wiedźmina jest stworzenie takiej gry, w której postacie nie będą czarno-białe. Jak mówi Ryszard Chojnowski „Chcemy stworzyć świat zamieszkany przez wiarygodne postacie, które mają własne poglądy na wiele spraw i kierują się własnymi motywami w dążeniu do celu. Nie są kryształowo dobre lub złe - zachowują się po prostu jak normalni ludzie, a ich charakteru nie można łatwo ocenić na podstawie wyglądu lub zachowania".

Jednym z przykładów na to jest postać Necromancera, którego bohater gry spotyka na wyspie otoczonej jeziorem. Zazwyczaj w grach RPG nekromancerzy to postacie jednoznacznie złe, tutaj jednak jest to człowiek, który zajął się czarną magią śmierci, chcąc wskrzesić zmarłą ukochaną żonę. Niestety próby ożywienia nieboszczki nie powiodły się i zamiast niej necromancer powołał do życia całe stado zombich.

Na obrazkach możecie zobaczyć, jak wyglądały prace przygotowawcze tej postaci oraz efekt finalny – rozmowę z Necromancerem, już prosto z gry.

PRODUCENT: CODEMASTERS ▪ DYSTRYBUTOR: CD-PROJEKT ▪ WWW.CODEMASTERS.CO.UK/SOLDIERS/ ▪ DATA PREMIERY: 29.06.2004

GEM | FANTASTICO!

Soldiers: Heroes of World War II już niejednokrotnie gościło na naszych łamach. Ostatnio nawet w charakterze tematu numeru 05/04.

SOLDIERS

Soldiers **to gra taktyczna czasu rzeczywistego i jakby z pogranicza Wartime Command: Battle for Europe 1939-1945 oraz Silent Storm**. To zarazem, tak jak tamte, gra wojenna, która na nowo wyznaczy ramy własnego gatunku. Jak to jest, że wszystkie trzy tytuły zrobili Rosjanie?...

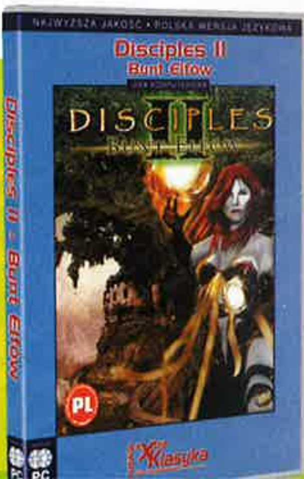
Soldiers: Heroes of World War II w wersji beta zjawiło się w redakcji w chwili najbardziej nowym grom nieprzyjaznej - tuż przed deadline'em kolejnego numeru CD-Action, gdy przestajemy ze sobą normalnie rozmawiać, a zaczynamy warczeć, kontrapunktując „wypowiedzi" słowami z języka Eldów. Mimo to Soldiers zdołało nie tylko ponownie wbić się na łamy, ale przez dobre trzy gorące dni stanowisko z nim stanowiło pokusę nie do odparcia dla wszystkich, którzy akurat znaleźli się w pobliżu.

W Soldiers: Heroes of World War II **najpierw rzuca się w oczy znakomita grafika 3D**. Szczere uznanie budzi zwłaszcza nieprawdopodobna dbałość o szczegóły. Wygląd jednostek - tak ludzi, jak i sprzętu - zadowolić może nawet najbardziej wybrednych, najbardziej pedantycznych historyków wojskowości (hi, MacAbra). Nie trzeba zaś żadnego przeszkolenia, by zachwycić się widokiem obsypanych wiosennym kwieciem drzew i traw kołysanych wiatrem, odbić chmur w wodzie czy... prania na sznurkach i kur grzebiących w piasku gdzieś w malowniczej wiosce na Ukrainie. Warto zaś przy tym dodać, **że wszystkie te obiekty zachowują się w wiarygodny sposób dzięki pełnowartościowej fizyce**! Np. widać różnice przy trafieniu w pojazd pociskiem przeciwpancernym i burzącym, widać też, że owe trafienie wyrządza większe szkody, gdy trafia w miejsce chronione przez cienszy pancerz itd. A taki bajerek jak to, że np. czołgista może wymontować z uszkodzonego czołgu karabin maszynowy?

W wersji, którą dysponowaliśmy, obecnych było 25 misji (łącznie 4 kampanie: amerykańska, brytyjska, niemiecka, radziecka), jakie pojawią się w ostatecznej wersji gry. **Wszystkie prezentują taktyczną, a więc niewielką skalę konfliktu**: jedną z misji kampanii radzieckiej rozpoczyna się dwoma eks-czołgistami, których jedyną bronią jest pistolet TT! Trudność gry jednak polega nie tylko na tym, że przewaga leży zwykle po stronie wroga, lecz że stanowi ją także znakomite AI. Przeciwnicy potrafią kłaść ogień zaporowy i skutecznie flankować, co sprawia, że podkomendni zmuszeni są do odwrotu, nawet mimo rozkazu *„ani kroku w tył"*. Grę ułatwia aktywna pauza ukryta pod klawiszem [Pause Break] i **direct control**, czyli nowatorska dla gatunku funkcja przejęcia bezpośredniej kontroli nad jednostką (pojedynczym żołnierzem, ale i czołgiem), dzięki czemu możliwe się staje kierowanie nią za pomocą strzałek kierunkowych oraz mierzenie i strzelanie przy użyciu myszy.

Soldiers raczej nie zdoła zastąpić serii Combat Mission. W końcu to **tylko RTS** - już teraz widać, że w grze wprowadzonych zostało sporo uproszczeń (np. uszkodzony czołg naprawia - w kilka sekund - jedna osoba). Niemniej dla wszystkich tych, którzy nie są maniakami strategii, ale po prostu lubią wojenne gry taktyczne - Soldiers: Heroes of World War II jest pozycją obowiązkową! My jesteśmy nią wręcz zachwyceni. **|CDA|**

GWARANTOWANE NAGRODY DLA KAŻDEGO!



Co zabrałbyś z płonącego domu: książki!
Gry są dla mnie: możliwością wczucia się w kogoś, kim nigdy nie będę.
Kiedyś chciałem być: pilotem.
Życie dla mnie jest jak: jak najbardziej!
Praca dla mnie jest jak: powietrze!
Gdzie chciałbyś wyjechać na wakacje: w gorące, zakurzone miejsce, gdzie nie ma asfaltowych dróg.

STATYSTYKA: ZRECENZOWANO 21 GIER

ARCADE - 2 cRPG - 3 FPS - 2 PRZYGODOWE - 2 PRZYGODOWA - 1 RTS/STRATEGIE - 2 SAMOCHODÓWKA - 2 SPORTOWA - 1 TPP/AKCJA - 6

CDA w Iraku :)

Szampan już wywietrzał z głów (*) - powracamy do codzienności, czyli praca, praca, praca. A tej sporo, bo aż 21 gier do przerobienia. Choć szczerze mówiąc, nie możemy się już doczekać zapowiadanych na wakacje premier hitów.

(*)dziękujemy temu czytelnikowi, który zajrzał do nas z szampanem i naręczem baloników z wymalowaną „100" na każdym. Wzruszył nas. A i butelka była duża.

GAME WALKER

Alien Shooter

Gatunek: shooter
Podobne do: Crimsonland
Wymagania: PII 400 MHz, 64 MB RAM, kompatybilna z Direct3D karta graficzna 16 MB, kompatybilna z DirectSound karta dźwiękowa
Ocena: 4+
Autor recenzji: Sir Torpeda
Internet: www.sigma-team.net
Testowane na: Celeron 2 GHz, 512 MB RAM, Radeon 9500 PRO (komputer marudził, że bardzo się nudził... wszystko chodziło, tzn. ginęło, płynnie)
Demo: www.sigma-team.net
Strona w CDA: 095

Od autora: Miło, sympatycznie... rzeźnicko! Jest to dokładnie tego typu produkcja, która daje dużo przyjemności przez krótki czas. Jeśli nie macie na co wydać 10 zł i lubicie masakry, polecam tę gierkę. A teraz idę pograć. Obcy... Obcy czają się za każdym rogiem!

Mac Abra: Ale za projekt okładki to bym (gdybym był szychą w Hollywood) pozwał do sądu, bo chyba przesadzili z podobieństwem (szczególnie tytułu) do Obcego.
Qn'ik: A po co niedźwiedź ma zgniatać (vel sądzić) mrówkę? Nic z niej nie wyciśnie, więc gra nie warta świeczki.
Smuggler: No, za 10 zł to może w sumie być...
Czarny Iwan: Ale 11 to bym już nie dał.
Eld: Tyle to ja bym nie dał za film z Terą Patrick. ;)
gem: Tera! Tera! Tera ja chcę grać!
Allor: Jak widać, wizyta pewnej gwiazdy na pewnych targach spowodowała u pewnych osobników gwałtowny odpływ krwi z pewnych części ciała...
Smuggler: I napływ do innych części ciała. Tych, którymi myślą faceci.

Beyond Divinity

Gatunek: RPG
Podobne do: Divine Divinity, Diablo (niestety)
Wymagania: Win 98/ME/2k/XP, 800 MHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM
Ocena: 6+
Autor recenzji: gem
Internet: www.beyond-divinity.com
Testowane na: Athlon 1600XP, 512 MB RAM, 128 MB VRAM
Demo: 06/04
Strona w CDA: 084

Od autora: Jedno z największych osobistych rozczarowań ostatnich miesięcy. Niby sequel znakomitej Divine Divinity - gry role-playing, która tak zgrabnie połączyła najlepsze elementy Diablo z Ultimą VII. Niestety, twórcy skomplikowali i udziwnili to, co było proste i odpowiednie, przez co Beyond Divinity jest wyraźnie słabsza od pierwowzoru.

Mac Abra: Gem nieco desperuje. Gra jest może przekombinowana i wizualnie nie rozwala, ale ja dałbym jej 7, może 7+. Całkiem fajna jest...
Eld: Jak to mówią narciarze – jak nie posmarujesz, nie pojedziesz.
Allor: W tym przypadku lepsza by jednak była przypowieść o Salomonie, co to z pustego nie naleje.
Hut: Beyond Divinity to jest taka gra...
Smuggler: Która zapowiadała się na lepszą, niż jest.
Czarny Iwan: Ale w sumie nie taka zła, by na niej psy wieszać.

EGM

Co zabrałbyś z płonącego domu: ogień, a co?
Gry są dla mnie: no pewnie, że dla mnie!
Kiedyś chciałem być: generałem, jak Horodniczy z "Rewizora".
Życie dla mnie jest jak: samolot – okropnie buja, człowieka zbiera na torsje i nie za bardzo można wysiąść przed końcem rejsu.
Praca dla mnie jest jak: praca uszlachetnia... ale ja już jestem dostatecznie szlachetny!
Gdzie chciałbyś wyjechać na wakacje: zależy z kim. Z MacAbrą na festiwal horrorów zatańczyć maca(b)renę, z Qnikiem do Mongolii, by go ujeździć, z Gem.Inim do gwiazdozbioru Bliźniąt, z Tymonem do Aten...

Smuggler

Co zabrałbyś z płonącego domu: siebie - i to bardzo szybko! I ew. to/tego/tę, co się pod rękę nawinie...
Gry są dla mnie: no jasne, że są dla mnie! Bo niby dla kogo?
Kiedyś chciałem być: uprzejmym i grzecznym dla antyfanów CDA. Przeszło mi.
Życie dla mnie jest jak: gra bez tipsów, solucji i możliwości zrobienia save'a. Patch by się przydał, dodający kasy i likwidujący większość problemów...
Praca dla mnie jest jak: ta praca? Jak zabawa, za którą mi jeszcze płacą.
Gdzie chciałbyś wyjechać na wakacje: ja w ogóle bym chciał mieć takie prawdziwe, dwumiesięczne wakacje. Gdziekolwiek... Najchętniej tam, gdzie morza ciepłe, Al-Kaida nie występuje, a miejscowy obyczaj stanowi, że ładne dziewczyny chodzą obowiązkowo topless i lubią obcokrajowców, nawet jeśli ci nie śmierdzą kasą. :P

Blade & Sword

Gatunek: hack & slash
Podobne do: czyżby Diablo?
Wymagania: PII 266, 128 MB RAM, akcelerator 8 MB, Win 98/2000/XP/ME
Ocena: 4
Autor recenzji: Eld
Internet: www.pixelgame.net
Testowane na: P 1700, 256 MB RAM, Win 98, GeForce 4200 (i jak myślicie?)
Demo: brak
Strona w CDA: 062

Od autora: Ech… ręce opadają… słaba imitacja Diablo. Jedynki gwoli ścisłości…

Qn`ik: Chińczycy się uparli na gry Blizzarda. Klonów StarCrafta zrobili już kilka, teraz pora na hack & slashe.
gem: A przecież jest takie stare marynarskie przysłowie: kucharz, kucharz - nie oszukasz.
Smuggler: Marność nad marnościami, chciałoby się rzec…
Czarny Iwan: Rzeczywiście blade to…
Eld: Można by użyć palnika Entombeda, by trochę zaróżowić.
Allor: Można, można - ale czy w tym przypadku warto tracić acetylen?

Castle Strike

Gatunek: RTS
Podobne do: Twierdza, Warrior Kings
Wymagania: Win 98/ME/2000/XP, PIII 1 GHz, 256 MB RAM, akcelerator z T&L i 32 MB
Ocena: 6
Autor recenzji: Allor
Internet: http://castlestrike.topware.pl
Demo: 04/04
Strona w CDA: 089

Od autora: Fajny okres historyczny, parę niezłych pomysłów, ale całość jest jakaś nijaka - niby powinna do monitora przykuwać, a zamiast tego dość szybko się nudzi. Polecam tylko dla maniaków.

Qn`ik: Nudne to straszliwie, ale przynajmniej bardzo ładnie wygląda.
Mac Abra: Zieeew… najwyraźniej nie jestem maniakiem. To już wolę znów pograć w Twierdzę czy Total War.
Hut: Ja tam zawsze lubiłem oblężenia. Tak, że jestem za!

Colin McRae Rally 04

Gatunek: rajdówka [lokalizacja]
Wymagania: Win 98/Me/2k/XP, procesor 750 MHz, 256 MB RAM, akcelerator z 256 MB
Ocena: 9
Autor recenzji: Allor
Internet: www.cdprojekt.info/samochody
Demo: polskiego dema nie ma
Strona w CDA: 102

Od autora: Spolszczenie jak najbardziej poprawne, podobnie instrukcja. Jednak największą zaletą tego pudełka są bonusy: w sumie jest tu do wyboru aż 6 pilotów, z McRae, Holkiem i Mar-Tyną włącznie, na dokładkę dorzucono jeszcze niezłą fotkę tej ostatniej - z dedykacją.

Qn`ik: Ehem… Fotkę? Taką z pisma dla panów?
Smuggler: Tja, dałbyś wtedy po garach, co?
Hut: Albo przy pompie ssącej.
Mac Abra: Solidna, dobra robota. Można by się czegoś czepić – ale gdyby typowa lokalizacja wyglądała tak jak ta – popłakałbym się ze szczęścia.

Mac Abra

Co zabrałbyś z płonącego domu: co tylko bym mógł!
Gry są dla mnie: metodą na bardzo przyjemne marnowanie dużej ilości czasu
Kiedyś chciałem być: strażakiem, jak chyba każdy mały chłopiec. I kosmonautą. I paleontologiem. I…iii tam.
Życie dla mnie jest jak: jak fajny film na wideo - czasem więc niespokojnie zerkam na licznik, by zobaczyć, czy jeszcze dużo do końca zostało.
Praca dla mnie jest jak: narkotyk. Niestety. Przedawkowuję go nieustannie.
Gdzie chciałbyś wyjechać na wakacje: wszędzie tam, gdzie mnie jeszcze nie było. Na przykład w okolice australijskiej rafy koralowej. Karaiby. Barbados. Mauritius… Ech, pora się zbudzić…

Qn'ik

Co zabrałbyś z płonącego domu: cztery widelce i kosz na śmieci. Albo coś innego – nie wiem, człowiek w ekstremalnym stresie głupieje.
Gry są dla mnie: częścią pracy i – tylko niektóre – prawdziwą przyjemnością.
Kiedyś chciałem być: tym, kim jestem teraz? ;) Nie licząc oczywiście rogu biurka pani od plastyki.
Życie dla mnie jest jak: przewijany "z podglądem" film. Którego raczej nie będę mógł nigdy na spokojnie obejrzeć.
Praca dla mnie jest jak: miła, choć niekiedy stresująca rozrywka.
Gdzie chciałbyś wyjechać na wakacje: jeszcze nigdy nie byłem poza Europą…

Eugeniusz Siekiera

Co zabrałbyś z płonącego domu: nie licząc domowników ;) - dysk twardy, najcenniejsze dla mnie książki, płyty Floydów i portret Nietzschego (nienormalny jestem z tym portretem, wiem). ;)
Gry są dla mnie: możliwością zatopienia się w fascynujący i niezwykle ciekawy świat.
Kiedyś chciałem być: astronomem, paleontologiem, pisarzem.
Życie dla mnie jest jak: coś zgoła niedefiniowalnego. Zresztą - co by się o życiu nie powiedziało, zawsze otrzemy się o banał i generalizowanie.
Praca dla mnie jest jak: czasem przykry obowiązek, czasem czysta przyjemność.
Gdzie chciałbyś wyjechać na wakacje: z chęcią odwiedziłbym ponownie Florencję i Lwów. Miasta piękne i urokliwe zarazem.

WYKORZYSTAJ TO! ODBIERZ GRY, KTÓRE CI SIĘ NALEŻĄ!

Szczegóły konkursu w pudełkach z grami z serii Nowa eXtra Klasyka oraz na stronie www.cdprojekt.info/konkursnxk

Corvette

Gatunek: wyścigi
Podobne do: e-Racer, Downtown Run
Wymagania: Win 98/Me/2k/XP, procesor 800 MHz, 128 MB RAM, GeForce 3 lub lepsze
Ocena: 5
Autor recenzji: Qn`ik
Internet: www.tdk-mediactive.com/en/
Testowane na: Athlon 2200XP, 1 GB RAM, GeForce 4 Ti (śmigało bez zarzutu)
Demo: nie ma
Strona w CDA: 101

Od autora: Przeciętniak. Jedynym większym plusem są korwety, których jest tu naprawdę dużo.

Mac Abra: Wolę te korwety, które po morzach pływały.
Smuggler: Gra, jakich wiele, pełna typowych wad i przeciętnie wykonana. Za miesiąc nikt nie będzie w nią grał, za trzy nikt jej nie będzie pamiętał.
Czarny Iwan: Ja! Ja będę pamiętał i... opowiem o niej innym! Chlip, chlip...
Eld: Za miesiąc to ty dalej będziesz grał w Harrego Pottera.
gem: I to zamiast oglądać filmy z Terą Patrick.
Allor: W tym wieku to nic dziwnego – i tak mu się już ręce aż nadto trzęsą.
Hut: Ale przynajmniej fury fajne.
Smuggler: Ni fura!

Dead Man's Hand

Gatunek: FPS
Podobne do: Warhammer 40.000: Fire Warrior
Wymagania: 800 MHz, 192 MB RAM, 32 MB VRAM
Ocena: 4
Autor recenzji: gem
Internet: www.dead-mans-hand.com
Testowane na: 1600 MHz, 512 MB RAM, 128 MB VRAM
Demo: w Sieci, duże jak...
Strona w CDA: 072

Od autora: Zmarnowana okazja, by stworzyć dobry westernowy first-person shooter. Uzasadnienie tego twierdzenia - patrz str. 72.

Smuggler: Po obejrzeniu gry pomyślałem, że autorom przed powieszeniem należałby się uczciwy proces.
gem: Taaa. Sam bym ich powiesił za... Za ratuszem.
Mac Abra: Przesadzasz. Wystarczyłaby smoła i pierze.
Allor: Bardziej na czasie byłoby ich ciągać parę mil za koniem. Choć konia trochę szkoda, mógłby się zmęczyć...
Qn`ik: Outlaws jest więc wciąż najlepszą grą z gatunku western FPS! Spośród obu!
Czarny Iwan: Trójpalczasta Dłoń z Ciasta - cha, cha, cha!
Eld: No tak, twój związek z twoją ręką jest oparty na przyjacielskich stosunkach...

Dead to Rights

Gatunek: TPP
Podobne do: Max Payne, Enter the Matrix
Wymagania: PIII 500 MHz, 128 MB RAM, Win 98/ME/2000/XP, akcelerator 16 MB
Ocena: 7
Autor recenzji: CormaC
Internet: http://www.deadtorights.com
Testowane na: Duron 1,6@2,0, 512MB DDR, Radeon 9500@pro (w 1024 x 768 grało się komfortowo. Przy maksymalnym anizo gra momentami przycinała)
Demo: brak
Strona w CDA: 096

Od autora: Efektowna, krwawa i relaksująca gra akcji. Zapożyczyła od Maksa Payne'a bullet time, dorzucając możliwość bardzo efektownego rozbrajania wrogów i używania ich jako żywych tarcz. Całość przyprawiona została minigierkami pokroju rozbrajania bomb czy otwierania zamków. Mimo przeciętnej oprawy i wysokiego poziomu trudności - gra się bardzo przyjemnie. Odstresowuje znakomicie - sprawdzono w warunkach bardzo bojowych (końcówka semestru na studiach).

Smuggler: Autocelowanie... hm... w grach na PC? Hmmm....
CormaC: W grach na konsole. To jest konwersja, co zresztą widać.
Mac Abra: Skrzyżowanie Maxa Payne'a z Serious Samem. Nie na mój smak.
Czarny Iwan: Smaczne! Ukruszysz cokół przy tej gierce!
Eld: Boże mój. To jakiś fekał!
gem: Jest Tera? Nie ma?! To po co my o tym w ogóle piszemy?!...
Smuggler: Może troszkę bromu chcesz?
Allor: Brom działa na działa, a na działonowych tylko wtedy, gdy się go stosuje zamiast.

Czarny Iwan

Co zabrałbyś z płonącego domu: książki i CD. Jedno i drugie zbieram od lat, szkoda by było.
Gry są dla mnie: fajną zabawą. Niekiedy niemal nałogiem.
Kiedyś chciałem być: jako dziecko archeologiem. Dziwne, nie chciałem być strażakiem.
Życie dla mnie jest jak: jak życie. "Tylko" lub "aż" – zależy od nastroju.
Praca dla mnie jest jak: patrz: gry.
Gdzie chciałbyś wyjechać na wakacje: gdzieś na wyspę podobną do tej z "Błękitnej Laguny".

Ghost

Co zabrałbyś z płonącego domu: co tylko by się dało z mojej kolekcji starwarsowej.
Gry są dla mnie: odprężeniem i obok książek i muzyki całkiem skutecznym odstresowywaczem.
Kiedyś chciałem być: kolejarzem, jak byłem mały lubiłem jeździć pociągami.
Życie dla mnie jest jak: nie będę oryginalny. "Życie jest jak pudełko czekoladek... nigdy nie wiesz, co wyciągniesz" – Forrest Gump.
Praca dla mnie jest jak: praca. Jeden ze sposobów zarobkowania, choć przyznam, że spośród tych, jakie miałem okazję wykonywać, ta w redakcji jest najsympatyczniejsza.
Gdzie chciałbyś wyjechać na wakacje: w jakieś ciche spokojne i leśne miejsce albo do ładnego dużego i zabytkowego miasta (Wiedeń, Rzym, Wenecja, Paryż).
PS Polecam Budapeszt. Byłem w zeszłym roku i bardzo mi się podobało.

Cormac

Co zabrałbyś z płonącego domu: na pewno gitarę. Żony nie mam, więc wybór nieco ułatwiony. ;)
Gry są dla mnie: połączeniem przyjemnego z pożytecznym. No i strasznym złodziejem czasu.
Kiedyś chciałem być: programistą. Przeszło mi po dwóch miesiącach fakultetu matematyczno-fizycznego w liceum. To znaczy być dalej chciałem, ale uświadomiłem sobie, że szans na Politechnikę nie ma.
Życie dla mnie jest jak: życie jest bardzo różne, trudno uogólnić, a nie chcę powtarzać wyświechtanego cytatu z Forresta Gumpa. ;)
Praca dla mnie jest jak: nie mam jeszcze stałej pracy. A jeśli chodzi o współpracę z CDA, jest to jedna z cenniejszych i ciekawszych rzeczy, jakie mi się przytrafiły.
Gdzie chciałbyś wyjechać na wakacje: właściwie to nieważne, gdzie. Ważniejsze, z kim i bez kogo. :) Chociaż, jakieś Karaiby...

Desert Rats vs. Afrika Korps

Gatunek: RTS
Podobne do: Blitzkrieg
Wymagania: P 1 GHz, 256 MB RAM, Win 98/ME/2000/XP, akcelerator 64 MB, 4xCD
Ocena: 8+
Autor recenzji: Eld
Internet: www.desertgame.com
Testowane na: AMD 1,4, 512 MB RAM, GeForce 4200, Win XP (jak lekki czołg po równej drodze)
Demo: 07/04
Strona w CDA: 076

Od autora: Bardzo fajny erteesik z wciągającą fabułą. Po więcej odsyłam do recenzji.

Mac Abra: Miłe zaskoczenie - naprawdę dobra gra. Do tego kilka fajnych pomysłów. Jeden z lepszych drugowojennych RTS-ów ostatniego roku/dwóch. No i wątek fabularny...

Allor: Taaa, i ten gorący piasek... Czemu pod koniec maja jest jeszcze tak zimno!?

Jack the Ripper

Gatunek: przygodówka (prowadzisz reporterskie śledztwo)
Podobne do: Post Mortem, choć podobieństwo jest tylko formalne
Wymagania: PIII 500 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 16 MB
Ocena: 5
Autor recenzji: EGM
Internet: www.wanadoo.com
Testowane na: PII 800, 256 MB RAM, Radeon 9200 (jak ostry nóż w bebechy)
Demo: w Sieci
Strona w CDA: 090

Od autora: Nie bardzo wiem, czemu gra mieści się na aż dwu płytach. Statyczna, ale miła dla ucha. Dźwięki lepsze, niż grafika. W sumie można ją polecić tylko miłośnikom gier fabularnych wyposzczonym jak Edmund Dantes opuszczający zamek If.

Mac Abra: Pomysł co najmniej niezły, wykonanie co najwyżej przeciętne. A szkoda, bo "Engliszman in Nju Jork" mógłby być niezłym horrorkiem... Szkoda straconej szansy, choć i tak IMO lepsze od Midnight Nowhere z tego numeru. Tu jest przynajmniej klimat.

Smuggler: MN ma lepszą muzykę!

Czarny Iwan: Klimat podobny do atmosfery w koszarach, gdy chłopaki wracają z poligonu i ściągają buty. Nie chcę kręcić nosem, ale od tej gry radzę trzymać się z daleka.

Allor: Potwierdzam! Jeśli taki maniak przygodówek jak EGM daje grze tylko 5, dla normalnych graczy oznacza to jedno – uciekać od niej, gdzie pieprz rośnie.

Harry Potter i Więzień Azkabanu

Gatunek: akcja/przygoda
Podobne do: Harry Potter i Komnata Tajemnic
Wymagania: PIII 800 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB, Win 98/XP
Ocena: 8
Autor recenzji: Czarny Iwan
Internet: http://harrypotter.ea.com/hppoa/flash_po_PO.html
Testowane na: AMD Athlon 1,7 GHz, 256 MB RAM, GeForce4 Ti 4200 AGPX8 (zero problemów)
Demo: nie ma
Strona w CDA: 092

Od autora: Dalsza ewolucja dwóch poprzednich gier z serii. Zdecydowanie bardziej dopracowana, rozbudowana i ciekawa! Sam grałem z przyjemnością i nie przestałem dopóki nie skończyłem. To najlepsza rekomendacja – gierka się nie nudzi, potrafi zaskoczyć nietypowymi zadaniami i misjami.

Mac Abra: Fajne... ale chyba dla potteromaniaków, do których nie należę...

Qn`Ik: Nie powiem, z czym mi się kojarzyły dźwięki, które dobiegały z głośników Iwana podczas grania tym małym rudzielcem... Niezły słowik z niego.

gem: Patrick - tak. Krolopp – nie.

Eld: Na starość człowiek dziecinnieje, czego najlepszym przykładem jest Iwan. Im bardziej infantylna gra, tym wyższa ocena.

Allor: Iwan naprawdę grał w nią jeszcze dobry tydzień po napisaniu recenzji... Tia...

Hut: Ej, dalej w nią gra. Ekhm...

Smuggler: On nie gra, on przez sen stuka palcami w klawiaturę...

Hitman: Contracts

Gatunek: akcja/skradanka
Podobne do: Hitman 2: Silent Assassin
Wymagania: P 1,5 GHz, 256 MB RAM, 64 MB akcelerator 3D, 2 GB na HDD
Autor recenzji: Czarny Iwan
Internet: www.hitmancontracts.com
Testowane na: AMD Athlon 1,7 GHz, 256 MB RAM, GeForce4 Ti 4200 AGPX8 (przy deszczowej pogodzie, dużej ilości przeciwników minimalnie zwalniała)
Demo: 07/04
Strona w CDA: 056

Od autora: Gruntownie odnowiony silnik Glacier, wsparcie dla najnowszych kart graficznych, profesjonalna, polska wersja językowa i masa innych atutów. Niestety remake paru misji z Hitman: Codename 47 (jedynki) nieco rozczarowuje. Mimo to, grzechem byłoby nie zagrać!

Allor: Pierwszych bodajże 6 misji jest świetnych, pozostałe niestety już były – jak na nową grę to trochę za mało...

Smuggler: Nieco odgrzewane, ale nadal smaczne, choć wizualnie jakby mniej efektowne, niż należałoby oczekiwać po grze z roku 2004.

Qn`Ik: W pojedynku z Manhuntem – wygrywa.

Eld: Eeeeee... jeśli każdy płatny zabójca jest tak wątły jak TEN Hitman, to ja dziękuję. Wolę wynająć zabójcę z Ramptompów.

gem: Eidos. Eidos miał Terę Patrick na standzie na E3. A mnie tam nie było, ech...

Hut: Mnie też. ;-(

Mac Abra: Wiesz co, Gem, te niebieskie cukierki, które dzisiaj zjadłeś, to chyba była viagra?

gem

Co zabrałbyś z płonącego domu: klucze do drzwi. Na pamiątkę.
Gry są dla mnie: relaksem. Albo stresem. Zależy, jak leży.
Kiedyś chciałem być: doktorem. Natchnienie przyszło w czasie takiej zabawy z dziewczynkami, rozumiecie...
Życie dla mnie jest jak: wielki żelazny most. Dlaczego? Nie wiem.
Praca dla mnie jest jak: ...bo bez pracy nie ma kołaczy.
Gdzie chciałbyś wyjechać na wakacje: gdziekolwiek. Byle było ciepło. I cicho. I sennie...

Allor

Co zabrałbyś z płonącego domu: jeśli tylko „co", to płyty, komputer (szybsze to niż wymontowanie dysków na których mi najbardziej zależy), a w dalszej kolejności co by się tylko dało. Oczywiście „co" byłoby daleko w tyle za „kto", ale o to się już nikt nie pytał.
Gry są dla mnie: jeśli gram dla przyjemności, to jednym z najlepszych sposobów spędzenia wolnego czasu, choć roweru (o ile jest pogoda) i tak nie pobiją.
Kiedyś chciałem być: maszynistą, pilotem, programistą, rycerzem, elfem, magiem, komandosem, astronomem, fizykiem-teoretykiem – i dzięki komputerom wiele z tych marzeń udało się spełnić.
Życie dla mnie jest jak: bardzo przyjemny (przynajmniej gdy akurat nie jest nieprzyjemnie) nałóg, który kiedyś doprowadzi do śmierci, więc trzeba go smakować, póki jeszcze jest czas.
Praca dla mnie jest jak: z jednej strony, to też nałóg, a z drugiej, sposób, by sfinansować nałóg wspomniany wcześniej.
Gdzie chciałbyś wyjechać na wakacje: gdziekolwiek poza Wrocław i byleby na dłużej niż parę dni. Od paru lat mi się to niestety nie udało.

Knights Of The Temple: Infernal Crusade

Gatunek: TPP
Podobne do: Rune, Severance
Wymagania: P 800, 128 MB RAM, Win 95/98/2000/XP, 4xCD-ROM
Ocena: 6
Autor recenzji: Eld
Internet: http://www.knightsofthetemple.com
Testowane na: AMD 1,4, 512 MB RAM, GeForce 4200, Win XP (może nie była oszałamiająco szybko – ale była szybka)
Demo: brak
Strona w CDA: 074

Od autora: Hehe... minęły 2 tygodnie, od kiedy grałem w Rycerzy - i właściwie tej gry już nie pamiętam. To chyba najlepsza antyrekomendacja. Jeśli możesz, zagraj w coś innego.

Mac Abra: Są w tej gierce chwile, które potrafią porwać i zachwycić. Niestety przedzielone są długimi kwadransami ordynarnej wręcz siekaniny, zrealizowanej bez wdzięku i pomysłu. Powiedzmy 6+ przy maksymalnym natężeniu dobrej woli.
Allor: Oby nie było niedomówień – porwać to one zdołały jedynie Mac Abrę...
Hut: Piekielna krucjata? To jakiś fek...
Smuggler: Z całym szacunkiem, ale czasy Die by the Sword dawno już minęły.
Czarny Iwan: Gra miewa przebłyski, ocena za surowa. Gdyby to była giera familijna, pewnie dostałaby więcej punktów.

Manhunt

Gatunek: skradanka
Podobne do: Hitman
Wymagania: Win 98/Me/2k/XP, procesor 1,1 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena: 8
Autor recenzji: Qn`ik
Internet: www.rockstargames.com/manhunt/main.html
Testowane na: Athlon 2200XP, 1 GB RAM, GeForce 4Ti (nie schodziło poniżej 60 fps)
Demo: nie ma
Strona w CDA: 078

Od autora: Twórcy GTA wciąż są w formie. I dają upust najniższym instynktom...

Mac Abra: Ja się tylko zastanawiam, kiedy w takich grach będzie można nie tylko zabijać, ale i np. gwałcić. Bo, panie, przemoc i seks to dopiero by się dobrze sprzedało...
Smuggler: Reklamowano i zapowiadano tę grę jako jakąś obrzydliwie naturalistyczną rzeźnię... Ale w praktyce to po prostu mocno naładowana przemocą trzaskanina. Dla pełnoletnich, rzecz jasna, ale „wiele hałasu o nic".
Allor: Co nie zmienia faktu, że bardzo wiele osób kupi ją tylko ze względu na ten hałas. I że przez parę następnych lat będzie sztandarowym dowodem, jakie to się teraz straszne gry dla dzieci robi.
Czarny Iwan: Gra nudzi. Niby ma wszystko, co potrzeba, by powodować wrzut adrenaliny z nadnerczy, a jednak... bardziej się ekscytowałem dziś rano, gdy gotowałem na śniadanie jaja na miękko.
Eld: To nie mój basket! Czyli coś, co zupełnie mi się nie podoba. Giera jest płytka jak Pilica podczas suszy.
gem: Ani to shooter, ani skradanka. Tylko dla wytrwałych.
Hut: Dla wytrwałych OK, poziomy zaprojektowane są genialnie - jak dla mnie.

Eld

Co zabrałbyś z płonącego domu: Filipsa, bo pewnie chciałby się pobawić ze strażakami. W dalszej kolejności powinny być płyty audio, ale kiedy bym wynosił, to prawdopodobnie spaliłby się cały blok. Zatem w drugiej kolejności króliczy.
Gry są dla mnie: źródłem frustracji, czasem (gdy wygrywamy w ET) przyjemności.
Kiedyś chciałem być: grabarzem. Te czarne ciuchy i możliwość obcowania z zimnymi kobietami. ;)
Życie dla mnie jest jak: huśtawka. Raz wyżej, raz niżej. Raz lepiej, raz gorzej.
Praca dla mnie jest jak: praca. Byle do wypłaty... i byle do deadline'u.
Gdzie chciałbyś wyjechać na wakacje: szanse mam na to mizerne, ale takim moim marzeniem jest wyjechać ponownie do Afryki. Tym razem może Egipt? Poza tym chciałbym się wybrać do Szwecji.
PS Chciałbym coś sprostować. Mianowicie w zeszłym numerze zażartowałem sobie, że posiadam szybkie i tanie miejskie łącze. Nie wszyscy załapali, że to dowcip, więc "sieć z MPEC jest tania, ale jest gorsza niż modem w Dialogu czy Tepsie kilka lat temu". Jednym zdaniem "e-wro ssie"!

Hut Sędzimir

Co zabrałbyś z płonącego domu: bliskich i siebie. I pewnie to (z przedmiotów), co by się nawinęło pod rękę, ale chyba nie mam nic takiego, co bym wziąć musiał.
Gry są dla mnie: poza tym, że pracą, to relaksem na 30 minut wolnego czasu – tylko takimi wolnymi chwilami ostatnimi czasy dysponuję.
Kiedyś chciałem być: lotnikiem. Podczas II wojny światowej. A przez jakiś niedorzeczny moment między liceum a studiami nawet yuppie. Fu!
Życie dla mnie jest jak: zły dzisiaj dzień na takie filozoficzne pytania. Staraniami, by takich dni jak dzisiaj było najmniej?
Praca dla mnie jest jak: na pewno przyjemnością – czasami zdarza się nam robić naprawdę fajne rzeczy.
Gdzie chciałbyś wyjechać na wakacje: Kuba, Brazylia, Australia, Nowa Zelandia. Niekoniecznie z EGM.

Midnight Nowhere

Gatunek: horror/przygodowa
Podobne do: od biedy BWP czy Sanitarium, ale to nie ta klasa
Wymagania: P II 400, 64 MB RAM, grafika 32 MB, Win 9x/00/ME/XP
Ocena: 3+
Autor recenzji: OutSider
Internet: www.buka.com
Testowane na: sprzęcie 4x mocniejszym niż minimalny – zatem efekt też był niemiminimalny :)
Demo: dostępne w Sieci
Strona w CDA: 070

Od autora: Nieśmieszna komedia i niestraszny horror – dwa najgorsze (do oglądania) gatunki filmów. A niestraszna i niegrywalna gra z gatunku horror to już prawdziwy horror. Tym samym twórcom faktycznie wyszedł horror. Co było do udowodnienia.

Smuggler: Wyciąć muzykę, resztę wywalić.
Allor: Wywalić, wywalić, wywalić, a najlepiej nawet nie brać do rąk – zdecydowanie nie warto.
Mac Abra: Na tle tej gry, Jack the Ripper recenzowany w tym nr CDA wydaje się wręcz arcydziełem. A przecież JtR był co najwyżej przeciętny...
Czarny Iwan: Lepiej nie bierz do ręki, po co ją upaćkać tym shitem.
Eld: Co też Iwan uczynił.
Smuggler: Nie, to tylko ka-ka-ko w proszku. :P

Painkiller

Gatunek: FPS
Podobne do: Serious Sam, Blood
Wymagania: Win 98/Me/2000/XP; PIII 800 MHz; 256 MB RAM, akcelerator 32 MB
Ocena: 8+
Autor recenzji: Eugeniusz Siekiera
Internet: www.painkillergame.com
Demo: są dwa, dostępne w Sieci
Testowane na: Athlon 1700 XP, 768 MB RAM, Radeon 9600 Pro (1024 x 768 + detale na maks. – śmigało, aż miło, choć gdy na ekranie pojawiało się 30 chłopa, potrafiło na kilka sekund nieznacznie zwolnić)
Strona w CDA: 060

➘ **Od autora:** Zadziwiająco dobry miks Blooda i Serious Sama. Gdyby PK ukazał się rok temu – byłby to przełom (fizyka!). Dziś, gdy świat ujrzał FarCrya, a za rogiem czyhają D3 i H-L2, można mówić co najwyżej o bardzo udanym produkcie.

➘ **Smuggler:** Zajedwabiście wygląda, ale Bogiem a prawdą po trzecim levelu zaczęło mnie ogarniać znużenie. Ileż można wsadzać kołki w d...usze? :)
➘ **Mac Abra:** Brainkiller. :) Poza tym fajna gra - nie da się ukryć. W końcu polska gierka, która robi zamieszanie na zachodnich Top Ten.
➘ **Qn`ik:** Nie jest to może tytuł, który wspomina się latami, ale pograć weń można z dużą satysfakcją. Niewątpliwie najgłośniejsza polska gra wszech czasów!
➘ **Czarny Iwan:** Można sobie przepalić bezpieczniki. Giera daje po gałach, poza tym jest niesamowicie grywalna.
➘ **Eld:** Bardzo dobre, bardzo smaczne. Ocena nawet chyba ciut za niska.
➘ **gem:** Klasyczny Quake do kwadratu! Jedna z platform tegorocznych finałów Cyberatlethic Proffesional League! Najwyższa nobilitacja dla first-person shootera!
➘ **CormaC:** Wyborne, doprawdy wyborne! Może nie do grania po kilka godzin dziennie, ale jako godzinny odstresowywacz rewelacyjne. No i ta oprawa, o cenie nie wspominając...
➘ **Allor:** Szkoda trochę, że wersja PL ma gorszej jakości filmiki niż trzypłytowa wersja anglojęzyczna. Ale przy tej cenie nie ma co wybrzydzać!

Paradise Cracked

Gatunek: cRPG/taktyczna
Podobne do: UFO, ale porównanie nieco nie na miejscu ;)
Wymagania: PII 400 MHZ, 128 MB RAM, Win 98/ME/2000/XP, akcelerator 8 MB
Ocena: 4
Autor recenzji: CormaC
Internet: http://www.buka.com
Testowane na: Duron 1.6@2.0, 512 MB DDR, Radeon 9500@pro (oprócz tego, że nie chciało wychodzić do Windows, działało jak należy) :)
Demo: jest w Sieci i nawet po polsku
Strona w CDA: 100

➘ **Od autora:** Nieudana próba stworzenia czegoś na wzór UFO: Enemy Unknown w cyberpunkowym świecie i dodania do tego elementów RPG. Dałoby radę to strawić, gdyby nie koszmarnie wolne tempo akcji i bardzo archaiczna oprawa. Gra ma przebłyski, choćby w postaci sporego wyboru broni i sprzętu, ale niestety całość jest mizerna.

➘ **Mac Abra:** UFO? UFO? Nie obrażaj pamięci tej gry! Różnica pomiędzy X-COM i Paradise jest jak pomiędzy Ferrari Testarossą i ciężarówką marki Kamaz...
Smuggler: Cóż, Rosjanom też czasem wychodzi crap...
➘ **Allor:** Ostatnimi czasy nawet coraz częściej...
➘ **Qn`ik:** Tak to jest, gdy się chce zrobić grę bardziej turową od szachów. ;)

➘ **Czarny Iwan:** Nudne jak warkocze Gem.iniego.
➘ **Eld:** Na brodzie?
➘ **Smuggler:** Tam też.
➘ **Hut:** Wolę nie wiedzieć, gdzie jeszcze....
➘ **muggler:** Tam również.

Starsky & Hutch PL

Gatunek: arcade [lokalizacja]
Wymagania: PII 500 MHz, 128 MB RAM, Win 98/2000/ME/XP, akcelerator 16 MB
Ocena: 6+
Autor recenzji: MGamer
Internet: http://www.starsky-and-hutch.com
Demo: polskiego nie ma
Strona w CDA: 102

➘ **Od autora:** Jak za niecałe 30 zł – polonizacja (kinowa) znośna. Za to instrukcja robi wrażenie, jakby miała być do gry za 15 zł. Ale jako całość może być.

➘ **Mac Abra:** Czyli – brać i grać. It's game 4 U? :)
➘ **Qn`ik:** Lekkie i niezobowiązujące. Nic rewelacyjnego, ale za tę cenę...
➘ **Czarny Iwan:** Lekkie i niezobowiązujące – szybko spływa z wodą.
➘ **Eld:** Kiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiia-iiiiiiiiiiiiiiiiiiiiizz (to napisał Filips, który akurat zjawił się w redakcji).
➘ **Smuggler:** I od razu widać różnicę – czuć w tym pasję. :)
➘ **Allor:** A i na pensję nie narzekał!
➘ **Hut:** Zatrudnić Filipsa!

Struś Szybki Lopez

Gatunek: zręcznościowa/wyścigi
Podobne do: Rosso Rabbit in Trouble
Wymagania: PIII 800 MHz, grafika 3D 32 MB, 128 MB pamięci RAM, Win 98/ME/2000/XP
Autor recenzji: Czarny Iwan
Internet: http://strus.topware.pl
Testowane na: AMD Athlon 1,7 GHz, 256 MB RAM, GeForce4 Ti 4200 AGPX8 (żadnych problemów)
Demo: 07/04
Strona w CDA: 082

➘ **Od autora:** Gra dla naszych milusińskich, a poziom trudności dla cyborgów. O ile na początku Strusiem pokieruje każdy, kolejne etapy są naprawdę bardzo trudne. Niewiele dzieci skończy tę gierkę. Graficznie dość ładna, zabawna i wesoła. Można grać z przyjaciółmi – duży plus.

➘ **Smuggler:** Zabawne, nie da się długo grać, ale jako sposób na szybką relaksację jest OK.
➘ **Mac Abra:** Dla maniaków Królika Bugsa, Strusia Pędziwiatra, Speedy Gonzalesa i tym podobnych klimatów. Nawet jest tu odpowiednio kreskówkowa grafika. Sympatyczne.
➘ **gem:** Ładna grafa, marna reszta.
➘ **Allor:** Zwłaszcza grywalność – można to dać dzieciom do grania, ale tylko pod warunkiem, że chcemy je nauczyć przegrywania... stanowczo za trudna!
➘ **Eld:** Niezłe, niezłe – nie najgorsze. Fajnie to wygląda, gdy taki podstarzały koło (Iwan) gra w gierę dla pięciolatków.
➘ **Smuggler:** Bo wiesz, on gra dla jaj. Strusich.

ToCA Race Driver 2

Gatunek: samochodówka
Podobne do: suma innych samochodówek
Wymagania: PIII 800 MHz, 256 MB RAM, akcelerator 32 MB
Ocena: 9+
Autor recenzji: cda.allor
Internet: www.codemasters.com/tocaracedriver2/
Testowane na: AMD XP 2000+, 512 MB RAM, GeForce4200 (działało super na pełnych detalach)
Demo: 06/04
Strona w CDA: 064

➘ **Od autora:** Świetny realizm, znakomita grafika, mnóstwo torów i wozów, dobry kod sieciowy, ale przede wszystkim niesamowita wprost przyjemność z jazdy. Po prostu mistrzostwo świata!

➘ **Qn`Ik:** Nie dla amatorów. Za to maniacy pokroju Tigesa i Allora bawią się nieźle.
➘ **Mac Abra:** Dla hardcore'owców. Niestety, za cienki w uszach jestem, by się tym cieszyć.
➘ **Hut:** To jedna z tegorocznych "musisz-to-mieć". Polecam – i to wcale nie największym maniakom.
➘ **Smuggler:** Poczułem się w niej jak gość, który z kucyka przesiadł się na rozhukanego bojowego ogiera. Krótko mówiąc – za wiele sobie nie pojeździłem. Ale też wirtualny kierowca ze mnie cienki, więc nie dziwota. To rozrywka zawodowców.
➘ **Czarny Iwan:** Mało urozmaicone trasy! Hłe, hłe.

UEFA Euro 2004

Gatunek: sportówka
Podobne do: FIFA 2004
Wymagania: P 700, Win 98SE/2000/ME/XP, 128 MB RAM, 8xCD, akcelerator 32 MB
Ocena: 8
Autor recenzji: Eld
Internet: www.euro2004game.ea.com
Testowane na: AMD 1,4, 512 MB RAM, GeForce 4200, Win XP
Demo: 07/04
Strona w CDA: 068

Od autora: Parę kosmetycznych zmian ulepszyło grę od czasu FIFA 2004, ale dalej EA Sports zostaje daleko w tyle za Konami i PES 3.

Smuggler: Dla mnie nudna jak każda inna kopanina. Ale jestem zdecydowanym antyfanem gier sportowych, więc trudno, by mi się EURO spodobało.
Qn'ik: A ja pograłem jakiś czas po dwuletniej przerwie w cyklu, strzeliłem bramkę i było fajnie. ;)
Allor: A ja tylko patrzyłem – mimo że Qn'ik strzelił bramkę, jakoś specjalnie fajnie nie było...
Hut: Ale skoro strzelił - to znaczy, że FIFA, a nie PES. Bo w PES-ie nie da się strzelić bramki za nic. Sam próbowałem...
Mac Abra: Bo zapomniałeś o piłce i szukałeś „jakiegoś guna"...

GHOST

POD OBSTRZAŁEM

1. JEŚLI REDAKCJA TO ZESTAW KOMPUTEROWY, TO GHOST JEST...
Smuggler: Kontrolerem. Naszych dysków twardych. I formaterem, gdy trzeba.
MacAbra: Kartą sieciową, stałym łączem itd.
Qn'ik: Wcieleniem niedziałającej sieci (oj, podpadam...).
Czarny Iwan: Tajemniczą, czarną zworką.
Eld: Modemem... 33600 czy jakoś tak.
gem: Webcamem.
Allor: Kabelkami. Niby nieistotne, ale jak ich zabraknie...
Hut: Szyną główną.

2. BOHATERA/POTWORA Z JAKIEJ GRY PRZYPOMINA?
Smuggler: Eeee... Tak troszkę hobbita, choć nie sprawdzałem, czy ma owłosione nogi.
Mac Abra: Bobę Fetta bez zbroi. :)
Qn'ik: Caspra - przyjaznego duszka. O ile była o nim gra.
Czarny Iwan: Była, była, ale bardziej przypomina R2D2.
Eld: Covert Opsa z Enemy Territory. Często widuję go w takiej postaci na serwerze.
gem: Rebelianta. Nie przypomina. Jest nim. :\
Allor: Krasnoluda. Choć zbiera nie tyle złoto, co wszystko mające jakikolwiek związek z SW.
Hut: Gandalfa. Nie pytajcie, czemu.

3. W JAKIM ŚWIECIE GRY I EW. JAKO JAKA RASA CZUŁBY SIĘ JAK RYBA W WODZIE?
Smuggler: Star Wars, ale co do rasy - to nie wiem.
Mac Abra: W grze ET, stale tam siedzi, więc...
Qn'ik: Strasząc w upiornym zamczysku odłączeniem innych duchów od sieci?
Czarny Iwan: Jako Tata Muminek w grze pt. Muminki: Tajemnica Niewidocznego Dziecka.
Eld: Tak jak poprzednio - Covert Ops i Enemy Territory.
gem: Star Wars! Rasa - dowolna, byleby dane mu było cokolwiek kolekcjonować!
Allor: Jako Covert Ops w Star Wars. Lub inżynier.
Hut: Gwiezdne Wojny to na pewno - a biorąc pod uwagę liczbę części zamiennych w jego pokoju, kimś w rodzaju Watto.

4. NAJWIĘKSZA ZALETA GHOSTA
Smuggler: Jak namieszam w kompie, on to odkręca.
Mac Abra: Siła spokoju.
Qn'ik: Można na nim polegać.
Czarny Iwan: Jak go ładnie poprosisz, to ci naprawi komputer.
Eld: Niczym medyk z ET potrafi podnieść każdego kompa w redakcji.
gem: Wie wszystko o wszystkich komputerach. I o Star Wars.
Allor: Jest w stanie załatwić niemal wszystko, o ile wiąże się to z kompem.
Hut: I lubi komiksy.

5. NAJWIĘKSZA WADA GHOSTA
Smuggler: Codziennie wrzuca mi na skrzynkę mnóstwo fajnych linków, które potem sprawdzam i rechoczę, marnując cenny czas.
Mac Abra: Uważa, że cztery strony na recenzję nowego Chessmastera to jest w sam raz.
Qn'ik: Jak każdy admin - miewa humory. :)
Czarny Iwan: Nie chce mi kupić nowego monitora, heh.
Eld: Admin na urlopie - sieć śmiga jak błyskawica, admin w pracy - sieć zamiera. Dziwne, ale prawdziwe.
gem: Wie wszystko o _naszych_ komputerach. Ponadto: Rebeliant.
Allor: Często jest tak zajęty, że nie załatwi niczego, co wiąże się z kompem.
Hut: Adminowi się mam narażać? O nie!

6. DLACZEGO DAŁBYŚ MU PODWYŻKĘ?
Smuggler: Bo mi inaczej odetnie dostęp od Netu.
Mac Abra: Zadowolony admin to szczęśliwa redakcja. :)
Qn'ik: A niech ma!
Czarny Iwan: Może by mi kupił nowy monitor!
Eld: Bo zarabia dużo mniej niż jego odpowiednicy z Clicka.
gem: Bo któregoś dnia może go zabraknąć, a wtedy redakcja stanie.
Allor: Bo miałby większe możliwości rozwoju zbierackiego hobby.
Hut: Bo jest adminem.

7. DLACZEGO NIE DAŁBYŚ MU PODWYŻKI?
Smuggler: I tak sobie shakuje z konta Billa G., jak będzie potrzebował...
Mac Abra: Bo lubię ekstremalne ryzyko - a podpadnięcie adminowi zaliczam do tej kategorii. :)
Qn'ik: A po co? To jedna z niewielu osób, od których nigdy nie usłyszałem narzekania na małe pensje.
Czarny Iwan: Bo i tak by mi nie kupił nowego monitora.
Eld: Bo kupiłby sobie FG42, siadł gdzieś za krzakiem i strzelał z ukrycia do każdego, kto się poruszy.
gem: Dodatkową kasę wydałby pewnie na jakieś prorebelianckie bzdury.
Allor: Bo i tak swoje hobby rozwinął, że aż włosy się na głowie jeżą!
Hut: Patrz punkt „największe wady".

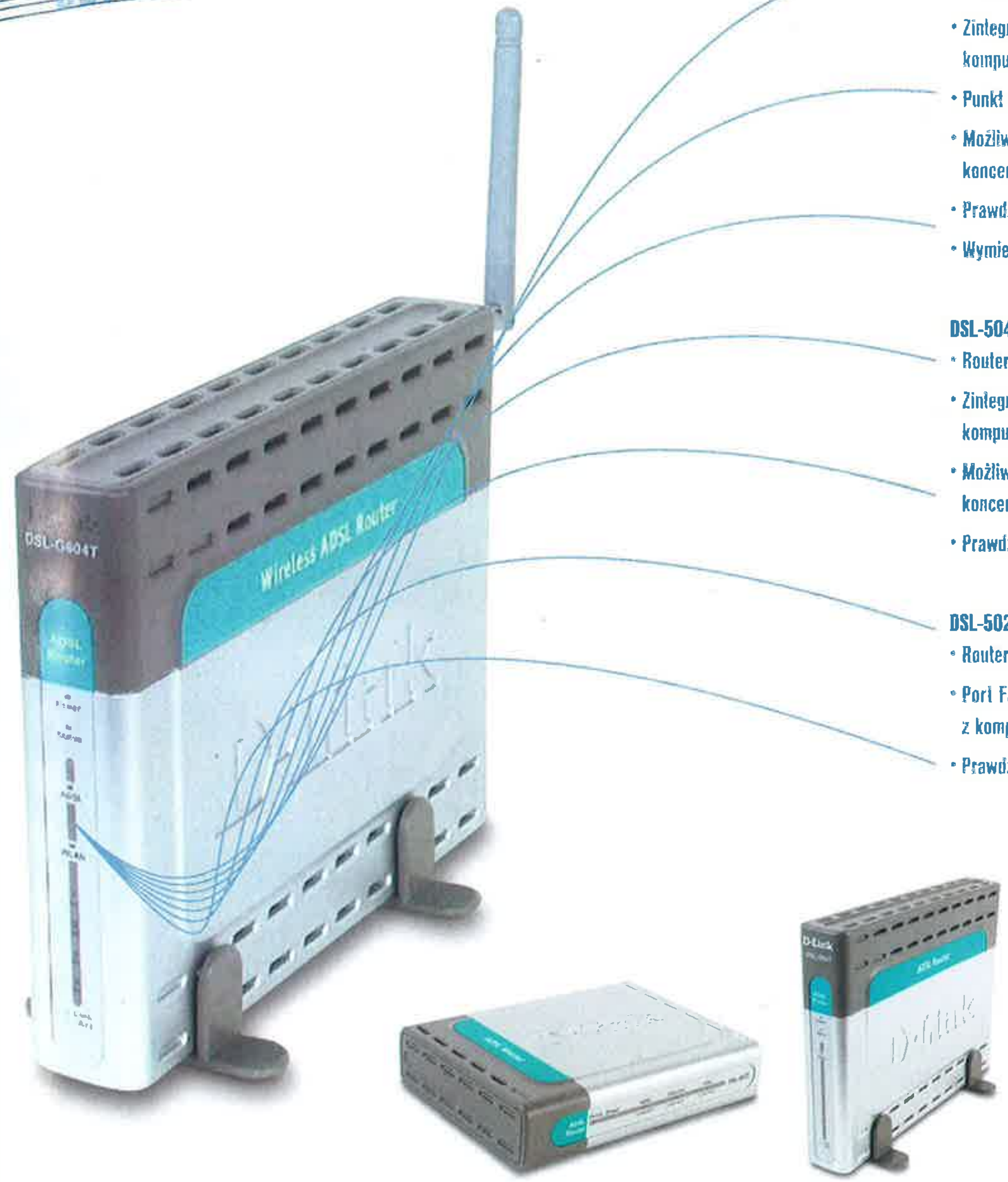
8. CECHA CHARAKTERYSTYCZNA GHOSTA
Smuggler: Mówi po polsku, rozumiem każde słowo, a wydaje mi się, że mówi po chińsku (gdy mi tłumaczy, co się stało, że komp mi nie działa).
Mac Abra: Marsz imperialny w komórce (baaardzo głośno).
Qn'ik: Uśmiech, ale uśmiech u admina może oznaczać dużo różnych rzeczy.
Czarny Iwan: Rozumie, co stęka PC Speaker. To zamierająca umiejętność!
Eld: Siedzi za jakimś krzakiem i celuje ze snajperki.
gem: Admiński standard to słowa *„u mnie działa"*.
Allor: „Zaraz zobaczę", co - jak się nie przypomnisz - trwa i trwa, i trwa...
Hut: Muszę się zgodzić z przedmówcą – „zaraz" trwa nawet kilka dni.

KOMENTARZ ZAINTERESOWANEGO
Z jednej strony, wszyscy pisali tak, jakby się bali narazić, a z drugiej... parę osób niedługo będzie kwiczało, że „Net mi nie działa". Allor nie ma się co martwić, bo u niego „zaraz zobaczę" i naprawię. ;) Parotygodniowy odpoczynek od Internetu mu nie zaszkodzi. To, że jestem kojarzony ze Star Wars i ET jest, nie da się ukryć, słuszne. A poza tym nad wyraz często okazuje się, że gdy coś nie działa, siadam przy kompie, sprawdzam i nagle się okazuje, że to, co nie działało, jakimś cudem ożyło mimo, że kompletnie nic nie zrobiłem. Miewam humory, zwłaszcza gdy jestem zajęty. Nie lubię, jak mi się przeszkadza, a jak mam dobry humor - nagle się okazuje, że wszystko można ze mną załatwić. Czy jestem adminem z piekła rodem (BOFH lub POPR http://greybrow.liero.org.pl/POPR/)? Przyznaję, czasami.

Świat należy do Ciebie!

Wejdź w świat Internetu - z nowymi routerami ADSL firmy D-Link

GET INTO THE FLOW!



DSL-G604T

- Bezprzewodowy router ADSL Annex A z wbudowanym modemem
- Zintegrowany 4-portowy przełącznik 10/100 Mb/s do połączenia komputerów w sieci Ethernet LAN
- Punkt dostępowy 11/22/54 Mb/s (IEEE 802.11g, b+, b)
- Możliwe bezproblemowe podłączenie dalszych przełączników lub koncentratorów (wszystkie porty obsługują funkcję Auto-Uplink)
- Prawdziwy Plug & Play - instalacja bez sterowników
- Wymienna antena (złącze RP-SMA)

DSL-504T

- Router ADSL Annex A z wbudowanym modemem
- Zintegrowany 4-portowy przełącznik 10/100 Mb/s do połączenia komputerów w sieci Ethernet LAN
- Możliwe bezproblemowe podłączenie dalszych przełączników lub koncentratorów (wszystkie porty obsługują funkcję Auto-Uplink)
- Prawdziwy Plug & Play - instalacja bez sterowników

DSL-502T

- Router ADSL Annex A z wbudowanym modemem
- Port Fast Ethernet 10/100 Mb/s oraz port USB do połączenia z komputerem PC lub laptopem.
- Prawdziwy Plug & Play - instalacja bez sterowników

Communication by D-Link. D-Link oferuje szeroką paletę routerów internetowych, doskonale dopasowanych do indywidualnych potrzeb. Zarówno dla pojedynczych stacji roboczych, istniejących sieci LAN, jak również dla sieci bezprzewodowych - u nas znajdziesz zawsze pasujący sprzęt. Oczywiście nasze produkty spełniają wszelkie normy (G.dmt, G.lite, G.hs).

Dodatkową funkcją jest możliwość aktualizacji routerów, np. obsługi przyszłych standardów ADSL (ADSL2, ADSL2+), poprzez uaktualnienie oprogramowania sprzętowego (firmware). Dzięki temu nasze routery są zawsze na czasie.

Więcej informacji na stronie: www.dlink.pl

Komputronik.pl

PC Link

D-Link
Building Networks for People

- PRODUCENT: IO INTERACTIVE
- DYSTRYBUTOR: CENEGA POLAND
- CENA: 149,90 ZŁ
- WWW.EIDOSINTERACTIVE.COM

- WIN 98/ME/OO/XP
- PROCESOR: P 1,5 GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB

CD 06/2004

CZARNY IWAN | MOGŁO BYĆ BARDZO SMACZNE - GDYBY NIE BYŁO ODGRZANE

Świt nie nadejdzie. W kroplach deszczu twarze, o których myślałem, że już ich nie zobaczę... Trudno złapać oddech... tak zimno... Znowu mgła i te natrętne myśli. Huk wystrzału? A może to dudnienie krwi? Rana spływa czerwienią... i oczy... zasnute mgłą, nieruchome. Jak moje. Dotyk stali nie przynosi ukojenia, pistolet ciąży w dłoni... niemal tak ciężki jak moje powieki. Te głosy... obrazy... twarze... w kroplach deszczu.

HITMAN
CONTRACTS

Genetyczne dzieło sztuki, maszyna do zabijania o kryptonimie "47" też może się zepsuć. Być może to ojciec eksperymentu - dr Ortmeyer (Hitman: Codename 47), winny jest tego, że Hitman przejawiał jakiekolwiek ludzkie odruchy. Ortmeyer ostatecznie zginął z ręki własnego największego osiągnięcia, ale zupełnie inaczej rzecz się miała z padre Vittorio (Hitman 2: Silent Assassin). To była niemal przyjaźń. Vittorio też zostaje zamordowany, zabity przez swoich porywaczy, a Hitman dokonuje na nim krwawej zemsty. Te czasy to jednak odległa przeszłość, wszyscy już dawno odeszli, żyją tylko wspomnienia, zresztą coraz boleśniejsze.

Tobias Reiper jest ciężko ranny. Gdzieś na obrzeżach Paryża, w obskurnym motelu powoli wypływa z niego życie. Zakrwawiony, osłabiony, naszprycowany lekami, wpada raz po raz w mgłę koszmarów, wspomnień i wizji. Z podświadomości wypływają okrutne obrazy wielu morderstw, których dokonał, wielu ludzi, których zabił. Kiedy tak leżał na zimnej podłodze i majaczył, oglądał urwane sceny z filmu, który był jego życiem. Podobno tuż przed śmiercią pamięć serwuje nam taki superhit. Jedyna w życiu projekcja tylko dla jednego widza – cała jego egzystencja. Ceną biletu jest zazwyczaj śmierć.

Poznajcie się z moimi pistoletami!

Meat king's party

Hitman: Contracts po raz trzeci wbija nas w garnitur płatnego zabójcy. Jeśli chcesz, możesz dosłownie wcielić się w Reipera, bowiem widok w FPP jest całkiem niezły i właściwie można w nim przejść całą grę (chociaż dłoń z karabinem porusza się jakoś nienaturalnie, jakby skokami, co nie robi dobrego wraże-

Premiera Hitmana: Codename 47 miała miejsce już cztery lata temu. Gra wymagała wówczas PII 300, 64 MB RAM, 12 MB 3D. Czy ktoś ma jeszcze w domu taki zabytek?

Boję się nieco, że panowie z IO zaczną popełniać błędy, jakie przydarzyły się twórcom serii z Larą Croft. Nie chodzi bowiem tylko o to, aby dołożyć kilka nowych etapów do starej gry i udawać, że to zupełna nowość, czego mamy już niepokojące objawy...

Nie bijcie mnie! Już więcej nie będę!

nia). Przede wszystkim jednak będziecie korzystać z TPP. Tylko wówczas można oglądać nowe wdzianka Reipera. Poza tym kąt widzenia (izometrycznie) jest o wiele większy, co ma niebagatelne znaczenie podczas gry.

Slaying a dragon

Nowy Hitman ma niezły klimat. Pamiętacie może *Siedem* z Bradem Pittem? Deszcz, mrok, wrażenie sączącego się z ekranu mroku. Efekt ten jeszcze wyraźniej czuje się w innym filmie – *Dark City* z Kieferem Sutherlandem. W grach taki zabieg najpełniej dawał po nerwach w The Thing. Panowie z IO wcisnęli ów niepokój w Hitmana: Contracts. Kroki zabójcy zagłuszają rozbijające się o bruk krople. W kałużach odbija się szarobure, nisko zawieszone niebo. Niekiedy jest zupełnie czarne, **równie przygnębiająca i drapieżna jest muzyka Jaspera Kyda**, który chyba był w ciężkiej depresji, kiedy zapisywał te nuty. Po kilku godzinach grania nikt już nie będzie miał na twarzy banana, a na nosie różowych okularów. Degrengolada, marazm... Misje też wykonuje się jakby ze smutkiem - **wątpliwości Hitmana udzielają się i graczowi.**

The seafood masacre

Świetny zabieg z cofaniem się we wspomnienia sprawia, że ten świat jest nie do końca rzeczywisty. Może to tylko koszmar? Za chwilę Agent 47 otworzy zlepione ropą oczy, znowu znajdzie się w ciemnym zawilgoconym pokoju, który rozświetla mdłe światło neonów za oknem. Chwila świadomości nie jest jednak długa, osłabienie organizmu znowu prowadzi do utraty przytomności. Zaczyna się kolejna misja, a może koszmar?

Na mnie ten sposób opowiedzenia historii Reipera bardzo podziałał. Po prostu dobrze to zrobiono i nie mogłem się oderwać, dopóki ostatecznie nie wyrwałem się z maligny, czyli ukończyłem grę. Zabrało mi to **niespodziewanie mało czasu (ok. 12 h)** i mimo że wrażenia były ogólnie bardzo dobre, pojawiło się też parę wątpliwości.

Deadly cargo

Z 12 misji aż 8 to re-visited locations, czyli te, które rozegraliśmy już w Hitmanie: Codename 47 (jedynce). Oczywiście różnią się one detalami - pojawiły się nowe możliwości i alternatywne drogi ukończenia misji, jednak nie są to zupełnie świeże i nowe pomysły. Choćby pamiętna rozgrywka w Hongkongu czy rendez vous w Rotterdamie. Na szczęście od premiery "jedynki" minęły już cztery lata (recenzje Codename 47 napisałem dokładnie 20 grudnia 2000 r.), więc pamięć tych epizodów została zatarta przez wiele nowych gier. Pewnie też moc graczy zetknie się z Hitmanem po raz pierwszy, więc dla nich moje żale są zupełnie nie na miejscu. Nie da się jednak ukryć, że **panowie z IO poszli nieco na łatwiznę.**

Graficznie gra znowu zwyżkowała. Nie chodzi tylko o technikalia, które oczywiście też mają znaczenie (nowy trójwymiarowy engine graficzny wykorzystuje m.in. efekty, takie jak light bloom i motion-blur). Chodzi o cały żywy i funkcjonujący świat oraz świetne pomysły, dzięki którym krew w żyłach zaczyna płynąć szybciej lub dla odmiany zastyga w przerażeniu.

Przekornie zacznę od końca

Pamiętacie rewelacyjną, ostatnią scenę w „Leonie Zawodowcu", jaka rozegrała się po tym, kiedy jego kryjówka w hotelu została odkryta? Leon wykańcza cały oddział antyterrorystów, przebiera się w strój policjanta i prawie udaje mu się wymknąć. Taka krwawa dynamiczna misja, z tupotem nóg, szczękiem broni, brzękiem rozbijanych szyb, w które trafiły granaty dymne, i innymi atrakcjami jest też w nowym Hitmanie!

Zostań kapitanem Hakiem

1. MEAT HOOK
Jesteś wędkarzem? Lubisz nabijać robaki na haczyk? Już od dziś możliwa jest zabawa w tym stylu. Tobias Reiper z przyjemnością wbija wielki rzeźnicki hak w klejnoty przeciwników. Jeśli chcesz zrobić kogoś bohaterem na miarę Janosika - wystarczy, że nabijesz go na ten przerażający instrument.

2. SAWN OFF SHOTGUN
Zabytkowa broń należąca do pewnego angielskiego lorda. Dość ciężka (niemal 3 kg) i nieporęczna, więc zajmuje obie ręce. Jeśli nie zdążysz przeładować (co trwa długooo), możesz dostać kulkę w ucho. Lepiej przeżyć, niż ładnie wyglądać po śmierci.

3. GOLD DESERT EAGLE
Kaliber 44, siedem pocisków. Dwie takie pozłacane pukawki, kajdan na necku i jesteś gość! Trzeba mieć fantazję, dziadku! Inna rzecz, że przeładowanie obu pistolców trwa długo, a w sumie 14 kulek wystrzeliwuje się bardzo prędko. Możesz nie zdążyć wystrzelić drugiej salwy...

4. AK74 ASSAULT RIFLE
Jeden z etapów rozgrywa się na Syberii. AK74 zostanie twoją ulubioną bronią. Trup ściele się gęsto pod zaporowym ogniem tego karabinu. Gorzej, że Rosjanie też nieźle strzelają. Ważna informacja. Wyciągaj magazynki z kieszeni każdego denata, bo może się zrobić nieciekawie.

Nowy Hitman jedzie po gałach ostrymi pieprznymi scenkami. Oto kilka z tych kwiatków.

Proszę, jak kończą takie dziewczyny!

Burn baby! Burn!

Jezu, panowie! Co się działo! Tutaj wielki pokłon dla scenarzystów, monterów, speców od projektu budynków i lokacji. **Tę misję rozgrywałem już parę razy i nadal mam ochotę w nią zagrać!** To jak lądowanie na plaży Omaha w Medal of Honor. Aż chce się kupić grę dla tego jednego, jedynego etapu...

Hunter and hunted

Można go przejść z czystym kontem, bez wystrzału. Oczywiście głowa paruje, a strach ściska klejnoty. Przede wszystkim wtedy, kiedy trzeba wykonać kilka ryzykownych posunięć - dzięki nim pozostanie się anonimowym gościem, który tylko tu się zabłąkał (nie będę zdradzał szczegółów). Możliwości jest sporo - James Bond z całym swoim sprytem wysiada przy tej misji.

Jest też droga alternatywna dla fanów ostatecznego rozwiązania każdej kwestii. Jeśli wnerwią cię wyjące syreny, masa policjantów przed domem (właściwie w całym kwartale ulic) i ostro grający członkowie spec. grupy, możesz im wszystkim pokazać, gdzie raki zimują! Rzeźnia jest przepotężna! Rozwalisz nie tylko połowę paryskich służb mundurowych (łącznie ze strażakami), ale również gapiów, którzy spoglądają ciekawie zza policyjnych barierek. Lepiej, by wasi rodzice tego nie widzieli... To również kwestia AI, dzięki której przeciwnicy stanowią prawdziwe wyzwanie (na poziomie wyższym niż normal).

I kto ma większą lufę, co?

Gruntownie odnowiony silnik Glacier, wsparcie dla najnowszych kart graficznych i profesjonalna polska wersja językowa sprawiają, że Hitman: Contracts prezentuje się okazale.

W pozostałych misjach wrażeń też nie brakuje. Trafimy m.in. do klubu nocnego, który mieści się w... rzeźni. Tu, w otoczeniu ociekających krwią półtuszy, pracujących rozdrabniarek do mięsa i zachlapanych juchą ścian toczy się nocne życie lokalnego półświatka. Jest też misja na dalekiej Syberii. Zacinający śnieg, głębokie zaspy, okutani w grube futra Rosjanie, uzbrojeni w kałasznikowy. Jedną z wielu zalet gry jest to, że postacie mówią lokalnymi dialektami, używają też charakterystycznej dla regionu broni.

Lee hong's end

Broń i uzbrojenie w Hitman: Contracts zostały wzbogacone o kolejne zabawki. To przede wszystkim masa przedmiotów, które mogą posłużyć jako narzędzia do sprawnego przeprowadzenia morderstwa. Jest m.in. (wzięty chyba z Postala) **szpadel** (nie da się nim jednak odciąć głowy ofiary). Są **kije bilardowe, tasaki, noże, chiński miecz**. W jednej z misji możemy użyć również... **poduszki**. Za pomocą poduszki marki Jasiek udusisz ofiarę, możesz też użyć jej jako tłumika. Dzwoń już teraz! W promocji dodajemy pierze oraz... eee... chyba mnie poniosło...

Jedną z bardziej okrutnych broni jest **hak rzeźnicki**. Tak, tak - Reiper robi fatality podobne do tego z Mortal Kombat. Broń palna również została wzbogacona o kilka nowych modeli - ot np. podwójne uzi, kilka strzelb i snajperek. Tak jak poprzednio, dłuższej broni nie możemy schować za pazuchą. Można za to przełożyć karabin do drugiej ręki, a z kieszeni wyciągnąć np. pistolet z tłumikiem.

Randevous in Rotterdam

Hitman zyskał też nieco na ruchliwości. Co prawda, wcześniej też nie poruszał się o kulach, ale nie miał takich możliwości jak obecnie. Dostał m.in. sprawdzony w *Splinter Cellu* **atak z ukrycia**. Przydałby mu się jeszcze system wykorzystany w Manhuncie - ten w prosty sposób pozwala wybrać dłuższą lub krótszą animację uśmiercania (gracz decydował o tym, przytrzymując klawisz ataku).

Niemilców w Hitmanie zawsze było na kopy, jednak współczesne możliwości blaszaków pozwalają wrzucić do jednej lokacji o wiele więcej ruchomych obiektów, bez obawy, że procesor rozgrzeje się do czerwoności i przepali. Autorzy gry bezwzględnie przetestowali wydolność krzemowych płytek. W każdej misji pojawiają się nowi i zupełnie odmienni wrogowie. W zamkniętych obiektach patrolują rewiry, pilnują gości i uważnie przyglądają się każdemu obcemu. Strażnicy ubezpieczający teren, posiadłość lub inny obiekt zazwyczaj trzymają się pozycji. **Oczywiście wyeliminowanie jednego ze strażników bez koniecznej ostrożności powoduje, że cała reszta zostaje zaalarmowana.** Czas między odkryciem a unieszkodliwieniem intruza jest zazwyczaj bardzo krótki, więc lepiej unikać alertów. Każda misja pomyślana jest tak, by udało się wywabić jednego ze strażników, ewentualnie odnaleźć drogę, która pozwoli uniknąć czujnych oczu ochroniarzy.

The Bjarkov-bomb

Tradycyjnie już Hitman **nie zawiera rozgrywki sieciowej**. Nie zabrakło natomiast rozbudowanego treningu, podczas którego gracz nabywa wszystkich umiejętności potrzebnych profesjonalnemu zabójcy.

Gruntownie odnowiony silnik Glacier, wsparcie dla najnowszych kart graficznych i profesjonalna polska wersja językowa sprawiają, że Hitman: Contracts prezentuje się okazale. Boję się tylko się nieco, że panowie z IO zaczną popełniać błędy, jakie przydarzyły się twórcom serii z Larą Croft. Nie chodzi bowiem tylko o to, aby dołożyć kilka nowych etapów do starej gry i udawać, że to zupełna nowość, czego mamy już niepokojące objawy.

Tym niemniej twórcom udało się podbić atmosferę gry i sprawić, że jest ona o wiele bardziej mroczna, a niekiedy wręcz przygnębiająca. Mocny i nieźle zaprezentowany scenariusz, wespół z dopracowanymi lokacjami, niezłą fizyką, wysokim AI i rewelacyjną muzyką Kyda, sprawiają, że gra wsysa po czubek głowy. Tej gry nie włączysz na kilka minut tak, by popykać przed kolacją. Hitman: Contracts wymaga całej uwagi, napięcia i koncentracji. Podbija tętno i przyspiesza oddech. Jeśli więc chcesz złapać zadyszkę - wystarczy, że odpalisz tę grę. Czego chcieć więcej? Może kolejnego całkowicie oryginalnego Hitmana. Byłoby wspaniale. |CDA|

Przymierzymy ci krawacik! O, pasuje jak ulał! Co tak charczysz, nie wnerwiaj mnie!

8+

GRYWALNOŚĆ	8
VIDEO	8
AUDIO	9

WERDYKT

- ⊕ mroczna atmosfera
- ⊕ muzyka Kyda
- ⊕ nieźle zrealizowane wstawki pomiędzy misjami
- ⊕ porządne AI

- ⊖ kopie misji z Hitmana 1
- ⊖ trochę pomniejszych bugów, z wypadającymi za tekstury postaciami na czele
- ⊖ szkoda, że nadal nie ma multi

- PRODUCENT: PEOPLE CAN FLY
- DYSTRYBUTOR: DOBRA GRA
- CENA: 19,90 ZŁ
- WWW.PAINKILLER.PL

- WIN 98/ME/OO/XP
- PROCESOR: PIII 800 MHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

EUGENIUSZ SIEKIERA

PAINKILLER

Nareszcie jest. Gra, która stała się na naszym małym zaściankowym podwórku niemal legendą na długo przed premierą, a i w szerokim świecie od dłuższego już czasu było o niej głośno. W końcu po miesiącach wyczekiwań Painkiller ukazał nam swe pochmurne oblicze.

W grze wcielamy się w postać Daniela Garnera, który szybko, i nagle, odchodzi z tego świata, ginąc w wypadku samochodowym. Śmierć jest zaledwie początkiem jego przygody. Jako poplecznik sił dobra, ze spluwą w garści, rusza on w krwawy bój, by efektownie trzebić zastępy piekielne. Cóż, fabuła nie jest jakoś specjalnie wyrafinowana, a i sam pomysł rozgromienia armii Lucyfera za pomocą ostrej amunicji wydaje się mocno naciągany, ale nie ma co się nad tym dłużej rozwodzić – w końcu **nie o fabułę tu przecież idzie, a grywalność i oprawę**.

Efekt końcowy

Panowie z PCF tworzyli Painkillera na całkowicie **autorskim silniku**, co niektórych od początku budziło pewne obawy co do jakości wykreowanego w nim świata. Sam byłem dość sceptycznie nastawiony do tego projektu, o dziwo jednak, **gra prezentuje się oszałamiająco**. Jakość grafiki jest najwyższych lotów i pod tym względem PK depcze po piętach światowej czołówce (a niektórych nawet wyprzedza o kilka długości).

Mógłbym napisać, że **Painkiller to najlepszy i najefektowniejszy FPS polskiej produkcji**. Mógłbym, bo tak - moim zdaniem - w istocie jest, ale dla graczy obeznanych z rodzimymi gniotami (z wyjątkiem Chrome'a), taka rekomendacja nie jest warta funta kłaków. A więc podnieśmy poprzeczkę i spójrzmy na Painkillera, zestawiając go ze światową konkurencją.

Rozgrywka prosta to i banalna, ale nomen omen piekielnie wciągająca.

Po przejściu gry z radością stwierdzam, że i z tego pojedynku wychodzi on, jeśli nie zwycięsko, to przynajmniej z podniesionym czołem. Gdybym miał wskazać grę, której do Painkillera najbliżej, z pewnością byłby to Serious Sam. A więc: ogromne lokacje, mrowie przeciwników zalewające nas z każdej strony i spluwa rozgrzana do czerwoności. Żadnych dodatkowych udziwnień czy niepotrzebnego łamania sobie głowy. Wystrzelaj wszystko w danej lokacji i dawaj do przodu.

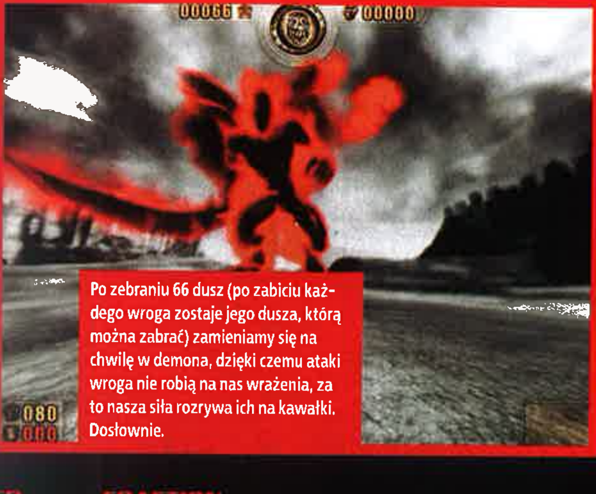
Rozgrywka prosta to i banalna, ale, nomen omen, piekielnie wciągająca. Serious Sam jest - dla mnie - królem w tej kategorii, ale Painkillera stawiam jeden mały kroczek za dziełem Chorwatów, co jest ogromnym komplementem z mojej strony (przy czym mówię teraz tylko i wyłącznie o grywalności, bo **graficznie PK zjada SS na śniadanie**). W zeszłym roku wyszedł Will Rock, który jednak nawet w połowie nie był tak porywający jak SS, a do tego wydał mi się bezczelną zżynką z pierwowzoru. Na szczęście Painkiller kalką nie jest. Owszem, mechanika gry pozostała ta sama, ale klimat jest tutaj zupełnie inny - ciężki, mroczny, potępieńczy... Pod tym względem dużo bliżej mu do pamiętnego Blooda.

Zresztą pod pewnymi względami PK bije na głowę nie tylko Serious Sama, ale i większość przedstawicieli gatunku. Ot, chociażby patrząc na sposób, w jaki odwzorowano w nim prawa fizyki.

Havok rządzi!

W grze odpowiedzialny jest za to system **Havok**. W zasadzie za całą rekomendację wystarczyłyby słowa, że będziemy go oglądać także w

DEMONEM JESTEM



Po zebraniu 66 dusz (po zabiciu każdego wroga zostaje jego dusza, którą można zabrać) zamieniamy się na chwilę w demona, dzięki czemu ataki wroga nie robią na nas wrażenia, za to nasza siła rozrywa ich na kawałki. Dosłownie.

PAINKILLER

Za Painkillera odpowiada zespół People Can Fly, na czele którego stoi Adrian Chmielarz (nazywany przez niektórych „polskim Carmackiem") - człowiek, który maczał palce w niejednym rodzimym, i do tego udanym, projekcie - począwszy od Tajemnicy Statuetki i Teenagenta.

| WYŁĄCZ MÓZG I BAW SIĘ DOBRZE!

H-L2. To coś więcej niż rag doll czy beczki naturalnie toczące się po pochyłym zboczu. Już podczas grania w demo złapałem się na tym, że spędziłem dobrych kilka minut, bawiąc się strzelaniem z kołkownicy w zwykły drewniany wózek. Sposób, w jaki ten reagował na te „zaczepki", przeszedł moje najśmielsze oczekiwania.

Podczas rozgrywki nieraz rozdziawiłem gębę ze zdumienia, patrząc jak np. wybuchająca beczka odrzuca przeciwnika, który z impetem wpada na rusztowanie. Pod wpływem uderzenia chwiejna konstrukcja zaczyna się walić, deski spadają, uderzają jedna o drugą... Bajka, po prostu bajka!

Rozmiar się liczy

Kolejnym dużym plusem są bossowie. Jak świat światem boss to nieodłączny element porządnej gry zręcznościowej. Panuje w tym względzie niepisana zasada - powinien być duży, paskudny i wyjątkowo wredny. Jak to z tymi bossami sprawa wygląda w Painkillerze? Panie i panowie, z ręką na sercu powiem, że tak olbrzymich bydlaków jeszcze na PC nie widziałem. Czterech generałów piekielnych, a na końcu sam Lucyfer. Pokonanie każdego z nich (może z wyjątkiem tego ostatniego) nie stanowi specjalnie wielkiego problemu (trzeba tylko odkryć sposób, jak niemilcowi dopiec, bo najczęściej sianie ołowiem na lewo i prawo niewiele daje). Za to ich wygląd i rozmiar budzą autentyczny podziw. Są po prostu gigantyczni.

Ciężkie argumenty

Nasz dzielny zawadiaka dostanie oczywiście na własny użytek broń, **sztuk pięć** (każda z alternatywnym trybem strzału). Trochę mało tego, owszem, ale na szczęście jakość giwer w pełni rekompensuje ten niedostatek. Wystarczy wspomnieć o słynnej już, znanej z demo kołkownicy. Jest to broń strzelająca potężnymi drewnianymi kołkami. Niby nic, ale efektywność tej broni jest miażdżąca, a satysfakcja płynąca z przyszpilenia wroga do ściany ogromna. Shotgun również wydał mi się idealny, a krótki czas przeładowania czyni zeń bardzo poręczną zabawkę (w alternatywnym trybie strzału sypiemy pociskami zamrażającymi). Poza tym jest jeszcze wyrzutnia rakiet - ta mi średnio przypadła do gustu, acz jej alternatywna wersja (szybkostrzelne działko) nieraz uratowała mi życie. Na koniec spawara i tytułowy painkiller - wirujące ostrza, dzięki którym przejdziemy przez skupisko wrogów jak gorący nóż przez masło. Świetnie działa, a do tego jak wygląda!

Między niebem a piekłem

Wspomnę jeszcze o wykonaniu poszczególnych map. Same w sobie są piękne i dopracowane w najdrobniejszych szczegółach. Mamy takie perełki jak katakumby, cmentarze, starożytne świątynie, średniowieczne miasta, zmurszałe zamczyska, zniszczone opactwa, wzniosłe katedry, a nawet dom wariatów (jak zobaczyłem kolesi chodzących po suficie, szczena mi opadła z wrażenia - schizo niemal jak w Silent Hillu). Jak wielkie było jednak moje zdziwienie, gdy w późniejszych etapach zawędrowałem do miejsc zupełnie z innej bajki – na dworzec kolejowy, do bazy wojskowej, portu czy miasta na wodzie. Lokacje te nie są już tak urokliwe jak wspomniane wcześniej, co gorsza klimat już jakby nie ten.

Ostatnia mapa z nawiązką rekompensuje wszystkie te drobne zgrzyty. Pod koniec bowiem trafiamy do... piekła. To, co serwują nam twórcy, jest po prostu powalające. Spodziewałem się standardowych jaskiń, podziemnych rzek lawy tudzież radosnego wystroju w postaci zardzewiałych krat, łańcuchów i tym podobnych detali estetycznych. Tym czasem wizja twórców jest czymś zupełnie odmiennym i zaskakującym (pozytywnie, ma się rozumieć). Nie zdradzę, co mnie tak zachwyciło, ale powiem, że dobre kilkanaście minut chodziłem, podziwiając okolicę i ciesząc oczy rozmaitymi drobiazgami. Duży plus, panowie. Co tam duży, ogromny!

Multiplayer

Wadą singla w PK jest to, że szybko się kończy (w moim przypadku na przejście wystarczyły dwa intensywne dni grania). Cóż, pozostaje jeszcze w miarę dobry tryb multi, na potrzeby którego ekipa przygotowała kilka całkiem niezłych mapek (niewiele ich niestety), oraz 5 trybów gry FFA, TDM, People Can Fly (autorska wersja znanego MidAira), a także nowatorskie The Light Bearer oraz Voosh. Na pierwszy rzut oka rozgrywka przypomina tę z Q3A -jest więc bardzo szybko i dynamicznie.

Stawiamy TAROTA

Przejście każdego poziomu nagradzane jest kartą Czarnego Tarota, dzięki której na późniejszych etapach możemy ułatwić sobie życie (to nic innego jak power-upy dodające szybkości, zwiększające siłę rażenia broni etc.). By jednak zasłużyć sobie na taką kartę, trzeba spełnić wymagane żądania na danym etapie (a to pokonać bossa w określonym czasie, a to przejść level, korzystając tylko z jednej konkretnej broni itd.).

Painkiller po polsku

Jak zapewne wiecie, Painkiller został zlokalizowany (kinowa polonizacja) i za dwie magiczne płytki przyjdzie nam zapłacić niecałe 20 zł. „*Zaraz, zaraz*" – powie ktoś spostrzegawczy - „*jak to DWIE?*". Ano tak to, co prawda **na zachodzie PK wypuszczono na 3 CD, jednak u nas upchnięto całość na 2 krążkach.** Minusem tego jest to, że filmy zostały mocno skompresowane (z 560 MB do niecałych 140), przez co ich jakość pozostawia wiele do życzenia. Ponoć jakość muzyki w zachodniej wersji również stoi na lepszym poziomie - i jest jej więcej (oryginalnie 57 mp3 - pozostało 47). **Gdybym miał wskazać najsłabszy punkt PK, bez wahania powiem, że to właśnie filmiki pomiędzy epizodami odstają poziomem od reszty.**

Kupić czy nie?

Nie zachęcam do sięgnięcia po PK tylko dlatego, że to polska produkcja. Polecam Painkillera, bo to gra co najmniej dobra i doszlifowana niemal pod każdym względem. |CDA|

8+

GRYWALNOŚĆ 8
VIDEO 9
AUDIO 7

WERDYKT

- ⊕ cena
- ⊕ grafika
- ⊕ system Havok
- ⊕ dobra, choć z czasem nużąca muzyka
- ⊕ grywalność
- ⊖ niskiej jakości filmy w polskim wydaniu PK
- ⊖ tryb single szybko się kończy
- ⊖ trochę nuży po jakimś czasie
- ⊖ w trybie multi są zaciachy

PRODUCENT: PIXEL SOFTWARE LTD.
DYSTRYBUTOR: WHIPTAIL INTERACTIVE
WWW.PIXELGAME.NET

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: PII 266 MHZ
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 8 MB

EL DZIK | CHIŃSKIE DIABLO...

Minął okres świąteczny i do redakcji zawitała babcia Posucha. Po kilku miesiącach grania w wypasione giery trzeba się przyzwyczaić do myśli, że teraz przez jakiś czas czeka nas obcowanie z produktami drugiej, a nawet trzeciej kategorii.

BLADE & SWORD

Pierwszym symptomem posuchy jest właśnie Blade & Sword. Fajny tytuł, ale to wszystko, na co było stać chińskich programistów. Tak, Blade & Sword powstało w odległych Chinach i to - rzecz jasna - tłumaczy fabułę tej gry. A ta rozgrywa się (a to zaskoczenie...) właśnie w starożytnych Chinach. Do wyboru trzech bohaterów - i każdy z nich jest standardowym przedstawicielem gier diablowatych. Mamy tu zatem wielkiego skur...czybyka, z olbrzymim dwuręcznym majchrem. Ten olbrzym - rzecz jasna - jest silny jak kpt. Odyniec, ale wolny jak Małysz na progu. Dalej mamy normalnych gabarytów kolesia z mieczem i wreszcie kobitkę. Ta ostatnia to złodziejka walcząca dwoma sztyletami. Szybka, ale wątła.

Tu JUŻ byłem - tam będę, Tony Halik.

Sielski krajobraz po bitwie.

Tygrysy w czapkach i z dzidami! Kto to wymyślił?

4

GRYWALNOŚĆ	6
VIDEO	3
AUDIO	7

WERDYKT

+ niskie wymagania sprzętowe
+ przyjemna muzyczka
+ jakoś tak nawet przyjemnie się w nim naparza

− paskudnie wygląda
− nic ponad to, co oferowało pierwsze Diablo
− Diablo było duuużo lepsze!

Diablo inspiruje

Sama rozgrywka to klasyczny hack & slash w stylu nieśmiertelnego Diablo. Lewy przycisk myszy to atak majchrem, prawy - kopniak. Poza tym prawy przycisk służy do miotania pocisków (np. kamienie czy noże) oraz do zadawania specjalnych ciosów. Te są zadawane w stylu kung fu, więc odpowiednia kombinacja przycisków owocuje całkiem fajnymi combosami. Po drodze zbieramy złoto, porcje zdrowia i manę rozrzucone przy ciałach pokonanych wrogów. Ot i cała filozofia rozgrywki.

Nudno, ale...

Rozgrywka, która - z jednej strony - niby jest nudna, bo wałkowano ją już wiele razy, mimo to jakoś tak wciąga - to z drugiej strony. Ten banalny hack & slash jest w stanie zainteresować, choć oczywiście tylko na chwilę. Grę podzielono na trzy rozdziały, ale nie spodziewajcie się zbyt długiej rozgrywki. Ukończenie pierwszego zajęło mi coś około 40-50 minut. Kolejne już dużo więcej, ale myślę, że nawet Call Of Duty jest dłuższe.

Naszego bohatera prowadzimy po typowych dla erpegów lokacjach, takich jak opuszczone świątynie, wymarłe miasta oraz rzecz jasna - pełne truposzy podziemia. Niestety, w tych miejscach napotkamy stosunkowo mało postaci, z jakimi można zamienić kilka zdań, coś sprzedać czy kupić. A i podczas konwersacji niewielkie jest tu pole do popisu.

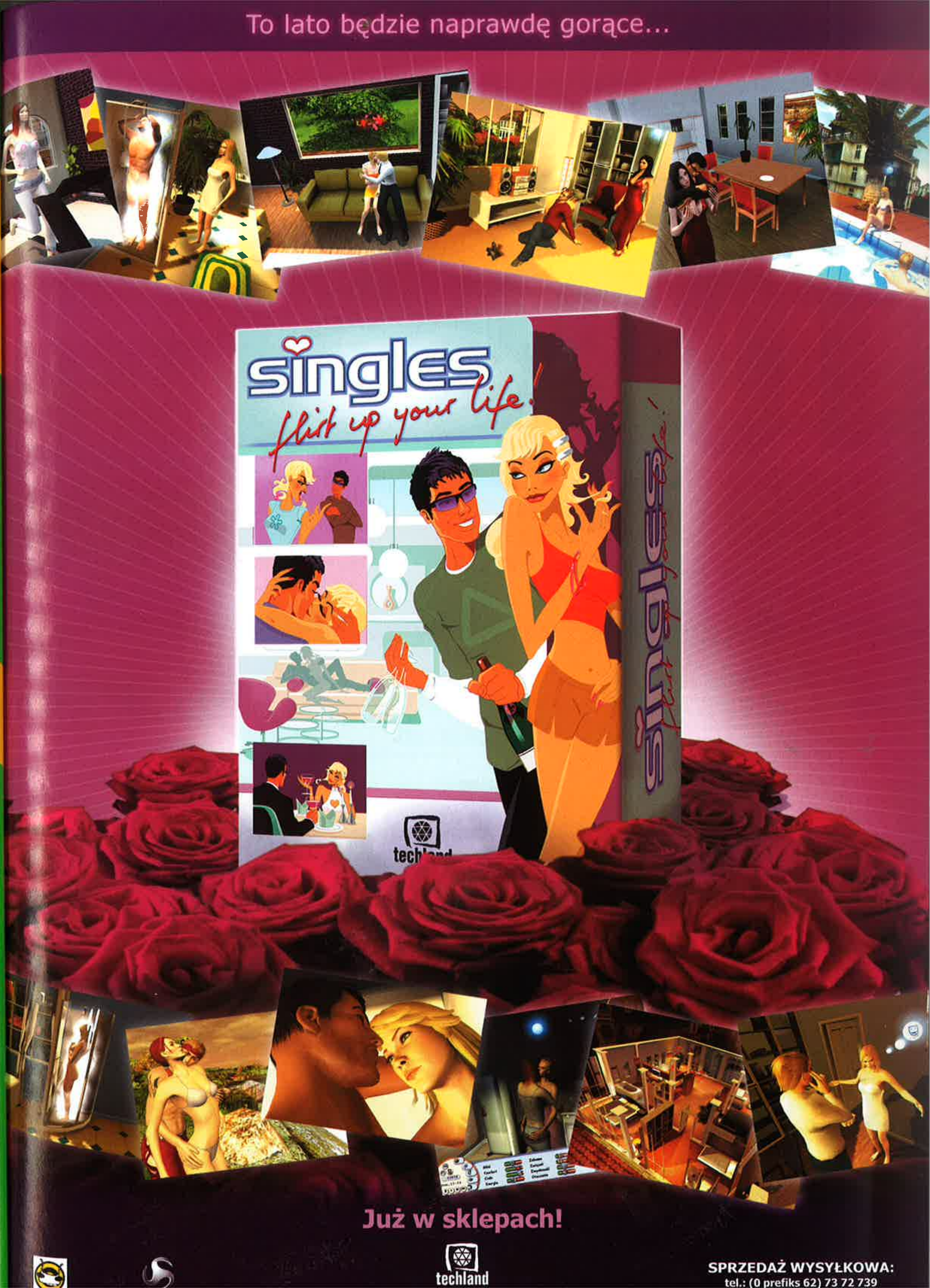
Chińska prehistoria

O ile jednak grać się w Blade & Sword da, patrzeć nań zdecydowanie już nie. Aż dziw bierze szarego recenzenta, że w roku 2004 musi patrzeć na grafikę wyświetlaną w „zabójczej" rozdzielczości 640 x 480 lub 800 x 600, bo tylko takowe tu uzyskamy. Mało tego, silnik gry oferuje klasyczne diablowate 2D. Rzut izometryczny nie jest także zbyt przyjazny, zwłaszcza gdy potwory czają się za budynkami czy drzewami. W zasadzie nie idzie ich nawet zauważyć. Budynki wyglądają w miarę przyzwoicie, ale postacie bohaterów czy potwory to już tragedia. Te kanciaste ludziki poruszają się mniej więcej tak jak bohaterzy pierwszego Diablo, choć właściwie nawet gorzej.

Plusem katorgi, jaką jest oglądanie tego wszystkiego, jest to, że Blade & Sword śmiga na zabytkowych maszynach. Do gry wystarczy rupieć pokroju Pentium II 266 MHz ze 128 MB RAM. Na tle badziewnej grafiki mile wypada muzyka. Niby nic specjalnego, jakieś tam chińskie brzemienia, ale... przyjemnie się tego słucha.

Do lamusa

W zasadzie możesz po Blade & Sword sięgnąć, ale pod dwoma warunkami. Po pierwsze, jeśli dysponujesz sprzętem nie lepszym jak ten w stopce. Po drugie zaś, jesteś maniakalnym fanatykiem hack & slash, a do tego masz ochotę zagrać w coś osadzonego w innym świecie niż ten oferowany obecnie przez najlepszych. **|CDA|**



To lato będzie naprawdę gorące...
singles
flirt up your life!
techland
Już w sklepach!
techland
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA:
tel.: (0 prefiks 62) 73 72 739

- PRODUCENT: CODEMASTERS
- DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
- CENA: 99,90 ZŁ
- WWW.CODEMASTERS.CO.UK/TOCARACEDRIVER2

- WIN 98/ME/OO/XP
- PROCESOR: PIII 1 GHZ
- RAM: 128 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

DVD 06/2004 CD 06/2004

CDA.ALLOR | PEŁNOKRWISTY SYMULATOR DLA AMBITNYCH

Podtytuł – *Ultimate Driving Simulator* – idealnie oddaje ducha gry. Jeśli stawiasz pierwsze kroki jako kierowca, stawiaj je gdzie indziej. To pełnokrwisty symulator, który początkujących miesza z błotem, ale bardziej doświadczonym graczom, z zawodowcami włącznie, zapewni miesiące wspaniałej rozrywki.

TOCA RACE DRIVER 2

CD-ACTION

Brutalne? Być może. Jednak przy okazji jest to tytuł, który nawet w miesiąc od premiery, a ponad dwóch od wersji beta, ciągle jest najczęstszym tematem rozmów pomiędzy redakcyjnymi miłośnikami czterech kółek. Coś takiego zdarzyło się w przeszłości tylko raz - za sprawą nieśmiertelnego Need for Speed: Porsche 2000. Aby nie było – **TRD2 jest lepszy**.

Dwie w jednej

Podstawowym trybem gry jest kariera, w trakcie której weźmiemy udział we wszystkich możliwych typach wyścigów oferowanych w grze. Od jazdy po lodzie, przez wyścigi ciężarówek, Formułę Ford, terenowe Land Rovery, australijskie V8, niemieckie DTM-y, amerykańskie Fordy GT i kupę innych - w sumie jest tu **aż 35 różnych wozów**, którymi się przejedziemy na **31 torach**, a licząc ich warianty - 48. I to zarówno mi znanymi, jak i fikcyjnymi. Donington Park, A1-Ring GP, Hockenheimring Brands Hatch w Europie, Bathurst, Surfers Paradise Adelaide w Australii, Mazda Raceway Laguna Seca, Road America w Stanach Zjednoczonych – te nazwy każdemu maniakowi samochodów powinny sporo mówić, a jeśli się nim póki co nie czujesz... cóż, po paru tygodniach i tak się nim staniesz, a co trudniejsze miejsca zaczną ci się śnić po nocach.

Wszystko to dzięki **cholernie dobremu modelowi jazdy**. Robi niesamowite wrażenie już w trakcie kariery, mimo że przechodzi się ją w trybie zwanym *Simulation*. Co w tym dziwnego? Ano jest jeszcze tryb drugi, *Pro-Simulation*! Dopóki go nie skosztujemy czy to w trybie Simulation Races, czy online - kariera wyda się większości graczy zarąbiście dobrą symulacją. Owszem, maniacy Nascarów czy innych Grand Prix Legends będą narzekali, że to zbyt proste, ale... nie da się ukryć, że już od pierwszych sekund jazda w tym uproszczonym trybie sprawia dużo przyjemności. Nawet na klawiaturze!

Simulation i kariera

Jest to jedyna samochodówka, w której komputer pomaga w sposób po prostu

Logitech Driving Force Pro i 900 stopni

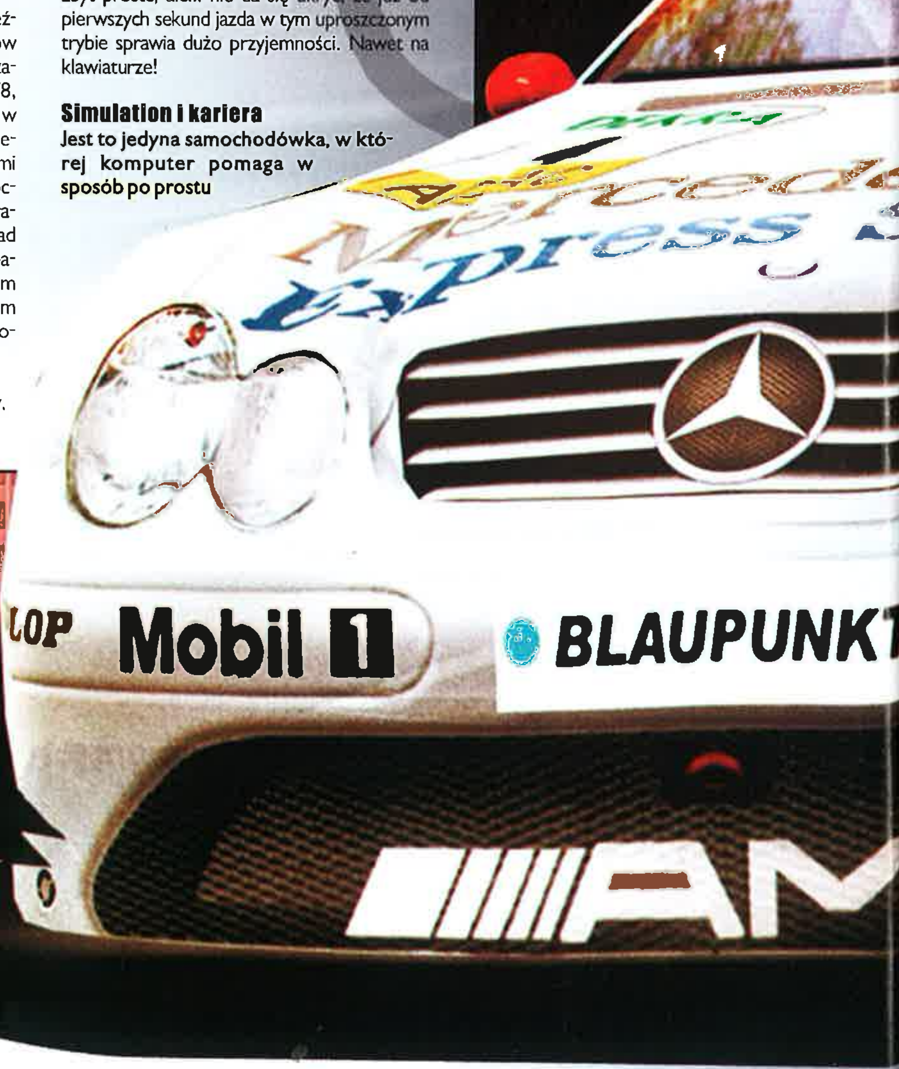
Teoretycznie wystarczy tylko przełączyć kierownicę w tryb 900 stopni - i będzie działała. Nie będzie to jednak ani realistyczne ani wygodne, bo wszystkie wozy będą nagle miały układ kierowniczy wymagający 2,5 obrotu od jednego skrajnego położenia do drugiego. Ale w katalogu Race Driver wystarczy odnaleźć plik **pchardwareconfig.ini**, i otworzyć go za pomocą Notatnika. Na samym początku znajduje się linijka:

ExtraWideWheelLock=0

Zamieniamy ją na:
ExtraWideWheelLock=1

I gotowe - oczywiście pod warunkiem, że jednocześnie przełączyliśmy kierownicę na 900 stopni, przyciskając Select + R3 + prawy przycisk zmiany biegu.

Jedna mała uwaga – taka zmiana ma w zasadzie sens jedynie w trybie Pro-Simulation, bo tylko w nim wozy mają taki zakres ruchu kierownicy jak w rzeczywistości (czyli bardzo często mniejszy niż 900 stopni).
W zwykłym Simulation zmiana w pliku .ini jest ignorowana, więc będziemy musieli się nakręcić kierownicą, nawet podczas jazdy bolidem (czego nikomu nie polecam).



Te wozy tylko wyglądają na słabe starszuki – w HotRod jeżdżą jedne z najmocniejszych wózków w grze!

TOCA RACE DRIVER 2

A1 Ring jeszcze nigdy nie wyglądał tak pięknie! Te góry to wcale nie tekstura, podobnie jak widoczne na niej drzewka.

doskonały. Normalnie nie da się przecież zapanować nad taką bestią jak tylnonapędowy Jaguar XJ220, kiedy się ma do dyspozycji jedynie klawisze. Na mokrym torze. A tutaj spokojnie się to udaje, nawet średnio zaawansowanym kierowcom, chociaż poślizgi są oczywiście nieuniknione. **Pokażcie mi choć jedną inną grę, w której klawiaturą da się tak dobrze kontrolować poślizg na mokrej nawierzchni!** Mimo że jazdy na klawiszach nie ma co porównywać do uczucia towarzyszącego graniu na porządnej kierownicy (force feedback też jest tu perfekcyjny!), w obydwu tych przypadkach trzeba kontrować i w obydwu cały czas czujemy, że to my kierujemy wozem, nie komputer.

Mimo że jeździ się super, kariera ma jedną małą wadę. Nie, nie głupią fabułę, bo ta jest akurat świetna, z bardzo dobrze zarysowanymi postaciami, śmiesznymi momentami i graczem, który jest sobą, a nie jakimś pyszałkowatym żółtodziobem rodem z poprzedniego Race Drivera. Jeśli chodzi o historię towarzyszącą karierze, można jej z czystym sumieniem zarzucić tylko nieco zbyt małą rozdzielczość filmików, które jakością odstają od reszty gry.

Właściwie na upartego znalazłaby się jeszcze jedna rzecz. Każdy wyścig zaczynamy od konkretnego miejsca wybranego przez twórców. **Nie ma treningu, nie ma sesji kwalifikacyjnej,** a liczba okrążeń jest zazwyczaj na tyle mała, że na dobre miejsce szanse mamy tylko wtedy, gdy będziemy parli do przodu nie zważając na innych. Czyli - delikatnie konkurentów stukając i wypychając, jeżdżąc na skróty) i ogólnie mało kulturalnie. (Na trawie wozy mają równie dobrą przyczepność, co na asfalcie – może się to jednak w przyszłości zmienić, bo grający online głośno się tego domagają, by ukrócić ścinanie szykan przez cheaterów.) Gra jest dzięki temu bardziej widowiskowa, więcej się na torze dzieje, a gracz ma pełne ręce roboty. Szkoda tylko, że zbyt dobrych nawyków to nie wpaja, a jak ktoś przez przypadek pojedzie w taki właśnie sposób w multi...

Pro-Simulation

Wystarczy wyjechać na tor w trybie Pro-Simulation, a TRD2 pokazuje drugie oblicze. **Tutaj bez porządnej kierownicy i długiego stażu w symulatorach (lub dużego samozaparcia) nie ma czego szukać.** Jeden malutki błąd - zbyt mocny ruch kierownicą czy zbyt mocno naciśnięty pedał (zarówno hamulca jak i gazu) kończą się bączkiem. Po naprawdę miłym i

Jest to obecnie najlepsza możliwa propozycja dla wszystkich lubiących realistyczne samochodówki.

Dowolne wozy na dowolnej trasie

Standardowo można tu jeździć wybranym wozem tylko po tych paru trasach, które zostały doń przypisane przez twórców. Niby to logiczne, w końcu DTM-y ale jeżdżą w Australii, a V8 w Europie, ale nic nie stoi na przeszkodzie, by zaczęły! Wystarczy ściągnąć drobną modyfikację ze strony http://racing.edgegaming.com/forums/viewtopic.php?t=1682

MULTIPLAYER W TEJ GRZE PO PROSTU RZĄDZI! CAŁA GRA ZRESZTĄ TEŻ.

AI też ma czasami problemy – na ostrych zakrętach tuż po starcie taki tłok i przepychanka nie jest niczym niezwykłym.

Tras ulicznych też w TRD2 parę jest, ale niestety Monte Carlo brak.

przyjemnym Simulation przejście do Pro u mniej zaawansowanych graczy powoduje zazwyczaj szok, a **przejechanie choćby najprostszego toru bez popełnienia poważnego błędu graniczy z cudem**!

Ale warto poświęcić trochę czasu, aby się w tym trybie nauczyć jeździć. Jeśli się nie ma doświadczenia z innych realistycznych tytułów (LFS, GPL, Nascar), trochę czasu to wprawdzie trwa, ale za to później satysfakcja z jazdy jest jeszcze większa niż w Simulation! I dopiero wtedy widać, w jakim zakresie komputer kontrolował wóz, mimo że czynił to w sposób wcześniej niezauważalny. A gdy już Pro jako tako opanujemy, proponuję się w nim zmierzyć z innymi po sieci. Bo pełny odlot ma się dopiero wówczas, kiedy się jedzie na trudnym technicznie torze – na granicy przyczepności i gdy się widzi w lusterku, jak gościu za nami wymięka lecąc na bandę.

Grafika i dźwięki

Mistrzostwem jest w grze zarówno oprawa graficzna, jak i towarzyszące jej dźwięki. Muzyka pojawi się na szczęście jedynie w menu i dość o niej powiedzieć, że w wybieraniu opcji nie przeszkadza. **Ale odgłosy silnika, stuki podwozia, huk zderzenia, syk sprężarki to po prostu mistrzostwo świata!** Choć w zasadzie niemal mistrzostwo, bo przed wydaniem patcha 1.1 gra miała z dźwiękiem małe problemy i od czasu do czasu tracił on całą mięsistość. Na szczęście to już przeszłość.

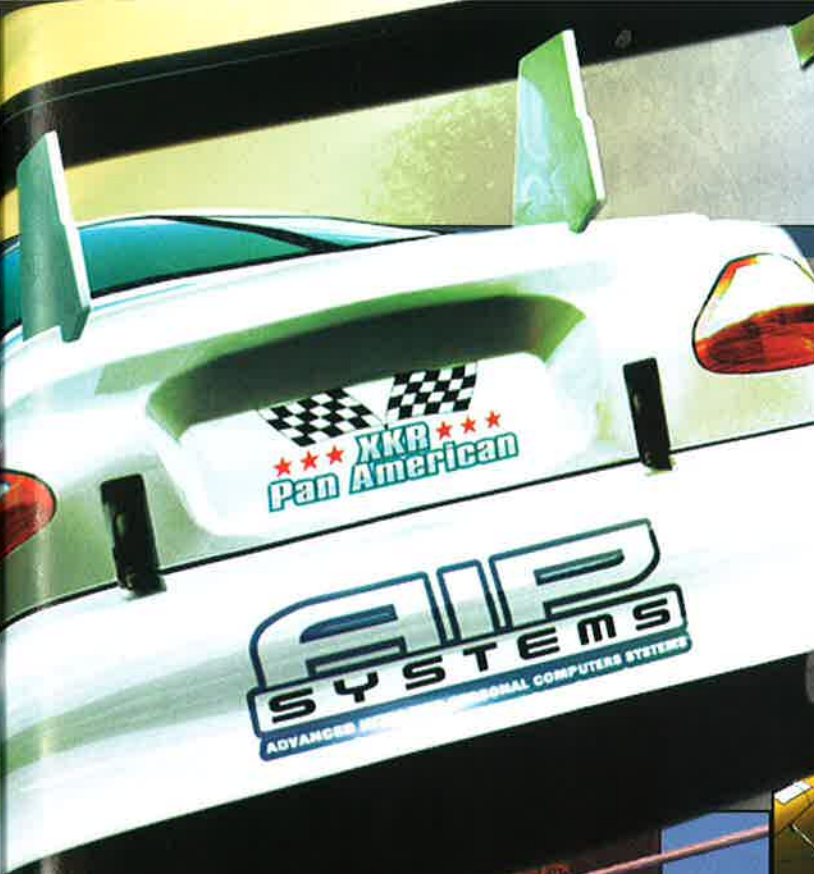
Co do grafiki - jak wygląda, można zobaczyć na obrazkach. Po prostu odlot! **Wygląd tras,**

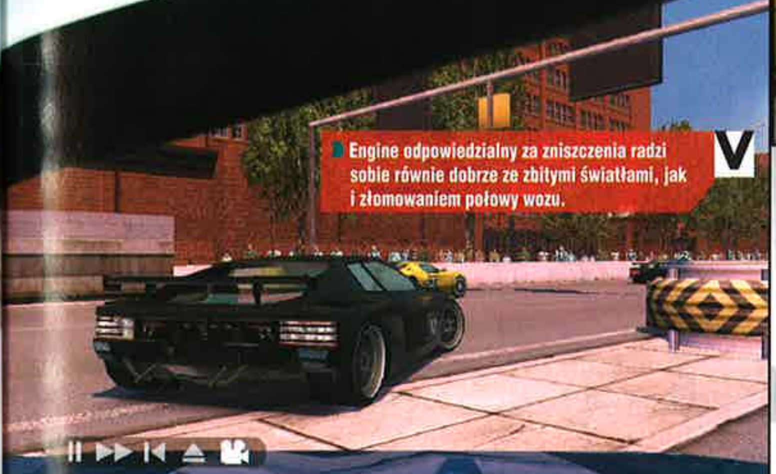
Gra w sieci, cz. 1 - multi i rankingi

Choć w ToCA Race Driverze 2 gra się na serwerach stawianych przez innych graczy, a nie maszynach należących do Codemasters, każdy z graczy ma przypisaną rangę, czyli punktową ocenę umiejętności. Tuż po **stworzeniu nowej tożsamości** (do gry online tworzy się osobnego kierowcę, którego statystyki przechowywane są na centralnym serwerze) dostaje się **rangę równą 1500**. I aby nie było niedomówień – nie jest to wcale poziom minimalny i można z niego bardzo szybko spaść. Podczas gry w sieci na serwerze, na którym nie zostało wyłączone uaktualnianie rankingu, pracujemy na własną ocenę, jednak nie ma tutaj czegoś takiego jak stała punktacja, np. +10 punktów za miejsce pierwsze, +5 za drugie, a -10 za ostatnie.

Wszystko zależy od tego, jacy gracze biorą w danym wyścigu udział. Jeśli zajęliśmy drugie miejsce, a wygrał ktoś o teoretycznie mniejszych umiejętnościach (niższej ocenie), nasza ocena spadnie. Z drugiej strony, możemy zwiększyć własną rangę nawet po ukończeniu wyścigu na przedostatnim miejscu – jeżeli wszyscy pozostali gracze mieli ją wyższą. Konkretnych wartości liczbowych nie udało się od twórców wyciągnąć, ale im większa różnica w rangach, tym więcej punktów zostaje dodanych/odjętych, a jedyne miejsce dające pewność, że nasza ranga nie zmaleje - to pierwsze.

I jeszcze jedno – wbrew pozorom **lepiej ukończyć wyścig na ostatnim miejscu, niż zrezygnować z niego przed końcem gry**. Tuż przed rozpoczęciem wyścigu dane wszystkich zawodników zostają przesłane na centralny serwer i jeśli po jego zakończeniu kogoś będzie brakowało, straci on znacznie więcej punktów, niż gdyby przyjechał ostatni. Trochę to irytujące, jeśli wywaliło nas z serwera przez jakość łącz, ale dzięki temu mamy znacznie większą pewność, że gracze z wysoką oceną są naprawdę nieźli, a nie jedynie szybko wyjmują wtyczki.





Engine odpowiedzialny za zniszczenia radzi sobie równie dobrze ze zbitymi światłami, jak i złomowaniem połowy wozu.

modele wozów, odbicia na masce, ba, nawet sam asfalt - wszystko jest tu najwyższej jakości! I by było jeszcze ciekawiej, na pełnych detalach gra spokojnie chodziła w 1024 x 768 na XP2000, 256 MB RAM-u i GeForce4200. Nie można także narzekać na wybór kamer ani jakość powtórek. **Szkoda tylko, że nie można zobaczyć powtórki z naprawdę dużej kraksy** - by zobaczyć tu replay, trzeba wyścig ukończyć, a przy braku kół jest to niestety niemożliwe.

Dla kogo?

Mam nadzieję, że nie zraził was ten bojowy wstęp - jest to obecnie najlepsza możliwa propozycja dla wszystkich lubiących realistyczne samochodówki. Tryb kariery początkowym poziomem trudności nie odbiega od pseudosymulatorów w rodzaju Undergrounda, a daje znacznie więcej satysfakcji z grania. Później jest wprawdzie trudniej, ale bardzo wysoki poziom satysfakcji utrzymuje się aż do końca kariery. A jest jeszcze multi, są Simulation Modes... I aby nie było - karierę skończyłem, w multi też sporo czasu pograłem, a mimo to ciągle twierdzę, że gry dającej większą satysfakcję i będącej lepszym połączeniem realizmu z grywalnością (i to zarówno w trybie Simulation, jak i Pro-Simulation) po prostu nie ma. A multi rządzi! **|CDA|**

Uszkodzenia

Za realistyczne zachowanie się wozów podczas bliskich kontaktów zarówno pomiędzy samochodami, jak i wozów z bandami odpowiada cudo nazwane przez twórców *Terminal Damage Engine*. W chwili obecnej jest to najbardziej zaawansowany silnik tego typu dostępny w grze. Popękane lub wybite szyby, wgniecione, otwierające się lub wręcz wyrwane drzwi, nawalający silnik, skrzywione osie, wysiadające zawieszenie, piszczące czy odmawiające posłuszeństwa hamulce, pękające opony, odlatujące błotniki, jazda na trzech kołach czy wreszcie niemal całkowite złomowanie – wszystko to można w TRD2 spotkać, wystarczy chwila nieuwagi. Oczywiście wszystkie, nawet te małe stłuczki wpływają nie tylko na wygląd pojazdów, ale i ich zachowanie się na torze. I by nie było – w porównaniu do niemal równie dobrego pod względem modelu uszkodzeń Colina 04 niektóre wozy są wręcz brutalnie słabe. Niekiedy wystarczy tylko jedna źle wzięta szykana, tylko jedno zahaczenie kołem o barierę - i po wyścigu!

A żadnego dżina przywracającego pojazd „do życia" tu nie ma – jeśli nie uda się dotoczyć do mety lub boksu (w którym pojazd w pocie czoła nam naprawią), nie pozostaje nic innego, jak tylko wyścig powtórzyć. Na szczęście to jedyna „kara", bo każdą imprezę można powtarzać dowolną liczbę razy, bez żadnych ujemnych skutków.

Przynajmniej w singlu, multi to już nieco inna sprawa.

Australijczycy to mocne chłopaki, a ich V8 to niemalże czołgi – można się stukać, pukać, walić, a i tak poza wgnieceniami nic im nie będzie.

Gra w sieci, cz. 2 - Race Driver 2 i lagi

Wiadomo, idealnie by było, gdyby pingi nie przekraczały 50, straty pakietów oscylowały w okolicach 0% (a najlepiej nawet nie oscylowały), ale często są to tylko marzenia. Zwłaszcza na obciążonym łączu w Redakcji, na którym o pingach poniżej 100 w „normalnych" godzinach można tylko pomarzyć. Jednak dla TRD2 to nie problem! Przy pingach do 150 nie odczuwa się w zasadzie żadnych nieprzyjemności. Wyżej jest różnie, bo wozy przeciwników lubią czasami nieco skakać, ale po zainstalowaniu patcha 1.1 kłopot został przesunięty w jeszcze wyższe okolice i nawet przy pingu 200 można grać z opcją pełnych uszkodzeń bez obaw, że przez lagi wóz zacznie nagle przypominać kupkę złomu. A taka tolerancja oznacza, że na stałym łączu, kablówce czy neostradzie da się o dowolnej porze dnia grać z osobami z całej Europy.
Co się jednak dzieje, gdy zaczyna być bardzo źle? Poza niekiedy dziwnie skaczącymi wozami przeciwników niewiele – realizm jazdy pozostaje cały czas taki sam. Jedyny większy problem pojawia się dopiero po przekroczeniu linii mety, wtedy bowiem następuje porównanie wszystkich czasów (mierzonych na komputerach graczy) i na tej podstawie serwer podaje ostateczne wyniki. Może się wówczas okazać, że choć wyścig skończyliśmy pierwsi, spadniemy z tego miejsca, bo lepszy czas miał ktoś inny i jedynie przez słabe łącze wydawało się nam, że go tuż przed metą wyprzedziliśmy. Nieco to irytujące, ale tego typu sytuacje zdarzają się przy naprawdę poważnych niedogodnościach z Netem, a lepsze to niż całkowite zerwanie połączenia.

9+

GRYWALNOŚĆ	10
VIDEO	9
AUDIO	9

WERDYKT

- + świetna fizyka jazdy
- + dwa tryby realizmu
- + fajna fabuła
- + 35 różnych wozów
- + 31 torów (48 z wariantami)
- + multi z centralną punktacją
- + do 21 wozów w singlu
- + do 12 w multi
- − zbyt dobra przyczepność na trawie

- PRODUCENT: EA SPORTS
- DYSTRYBUTOR: ELECTRONIC ARTS POLSKA
- CENA: 139 ZŁ
- WWW.EURO2004GAME.EA.COM

- WIN 98/ME/OO/XP
- PROCESOR: P700
- RAM: 128 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

CD 06/2004

.ELD/SL/ | POLSKA MISTRZEM EUROPY! CHOCIAŻ TUTAJ...

Mistrzostwa Europy w Piłce Nożnej. Impreza tak odległa dla przeciętnego polskiego kibica jak wyprawa na Marsa. Nigdy bowiem polskim kopaczom nie udało się wyjechać na Mistrzostwa Starego Kontynentu. Nawet za czasów „orłów Górskiego". Klątwa czy jak?

Euro 2004 PORTUGAL

W minionych eliminacjach nasza repreza miała wywalczyć awans po raz pierwszy. Przez kilkanaście miesięcy najpierw fetowano wylosowanie słabej grupy, potem zmieniano trenerów, by wreszcie niepowodzenie zrzucić na Szwedów. Tak, ci wstrętni Skandynawowie odpuścili ostatni mecz, przez co Polaków zabrakło w barażach. A przecież wystarczyło pokonać u siebie Łotwę i Szwedów właśnie...

Euro 2004 jest grą lepszą od FIFA 2004, ale dalej brakuje jej polotu i widowiskości, jakimi charakteryzuje się Pro Evolution Soccer 3.

Zemsty wybiła godzina

Nic to jednak, bo od czego jest ukochany blaszak? Dzięki UEFA Euro 2004 wszyscy kibice polscy mogą odreagować porażkę kadry i przynajmniej na ekranie monitora ujrzeć, jak nasze Orły wygrywają ze Szwecją. A później oczywiście sięgnąć po Mistrzostwo Starego Kontynentu. Zemsta jest słodka, prawda?

W drodze po Mistrzostwo

Parę słów o trybach gry. Daniem głównym jest oczywiście tytułowe Euro 2004. Jednak w przeciwieństwie do tego, co do tej pory EA Sports fundowało nam w okolicznościowych gierkach (mam na myśli np. Euro 2000, World Cup 1998 czy World Cup 2002), tryb ten został całkiem fajnie rozbudowany. Podoba mi się przede wszystkim to, że nie zapomniano o meczach towarzyskich i terminach wyznaczonych przez UEFA. A gdy nasza reprezentacja nie gra eliminacji, mecz możemy zagrać towarzysko. Równie dobrym pomysłem jest wprowadzenie - na wzór serii NHL - zmiennego morale zawodników.

Teraz przed każdym meczem dowiadujemy się, w jakiej formie psychicznej są nasi podopieczni. Zmienia się ona w zależności od wielu czynników: zawodnik może być zadowolony np. dlatego, że w poprzednim meczu wyszedł ma murawę w podstawowej jedenastce czy że zespół wygrał mecz itd. (Jak wiadomo, kopacz w dobrej kondycji psychicznej to lepszy zawodnik na boisku.) Do zalet trybu Euro możemy również dorzucić bank informacji, dostarczający wielu wiadomości na temat przeciwnika. Ma to oczywiście bardziej symboliczne znaczenie, ale miło, że ktoś o tym pomyślał. Podobnie jak o tym, że kadra może liczyć aż czterdziestu zawodników, co jest wręcz marzeniem każdego gracza pragnącego pójść śladem Pawła Janasa.

Nie samym Euro gracz żyje

Dla tych, którym po kilkakrotnym zdobyciu Mistrzostwa Europy znudzi się ten tryb, EA Sports przygotowało kilka innych opcji. Są tu liga, turniej oraz dwie ciekawe opcje zatytułowane Situation Creator oraz Fantasy. Ta pierwsza pozwala na stworzenie dowolnej sytuacji w meczu towarzyskim. Możesz ustalić liczbę bramek zdobytych przez każdą z drużyn, liczbę czerwonych oraz żółtych kartek i czas pozostały do zakończenia spotkania.

W sumie rzecz to nie nowa, bo kiedyś już coś takiego było bodaj w F.A. Premier League. Niemniej jednak - całkiem fajna. Tryb Fantasy natomiast pozwala na wybranie jedenastki piłkarzy ze wszystkich reprezentacji (jest ich w sumie 51), jakie występują w grze.

Nowości

Rzecz jasna, od gry, która zostaje wydana pół roku po poprzedniczce z serii FIFA, trudno

Zaraz na polu karnym zakotłuje się.

Otóż... jest taka anegdota, którą, myślę, mógłbym tu opowiedzieć.
Wilq: Jutro jest chyba jakiś mecz... kadra gra?
Ksiądz: Tak, tak... z Maroko o 17.00.
[2 strony później]
Wilq: To ksiądz. Jest kibicem, więc zależy mu na tym, żeby nasi szmaciarze wygrywali. Na 100% jest kibicem!
Czy normalny człowiek wiedziałby, że w ogóle istnieje takie państwo jak Maroko?
Entombed: Eee, *** tam istnieje...

wymagać rewolucyjnych zmian, ale w dzisiejszych czasach gracz nawet po tego typu okazjonalnych produktach oczekuje odczuwalnych innowacji. I tak jest poniekąd w tym przypadku. Niestety zmiany, jakie tu zaszły, zamiast pójść w stronę zwiększenia grywalności, poszły w stronę jeszcze większego realizmu. Wiem, że większość ortodoksyjnych fanów FIFA będzie zadowolona z nowalijek, ja jednak nadal się upieram, że EA Sports powinno postawić na tego typu zabawę, jaką gwarantuje Pro Evolution Soccer. Te wszystkie bajery w Euro 2004 tylko spowalniają rozgrywkę. Oczywiście fajnie jest popatrzeć na te wszystkie sztuczki i powiedzieć „łał, ale super zwód", ale piłka kopana to taka prosta gra, która tak naprawdę polega na skutecznym wkopaniu piłki do bramki. I to one są najważniejsze, a nie jakieś bajeranckie zwody, akrobatyczne ewolucje czy markowania strzału.

Pad!

O ile do niedawna można jeszcze było próbować grać w FIFA 2004 na klawiaturze, w Euro 2004 już na niej nie zagracie. To znaczy – zagrać można, ale serdecznie odradzam. Przede wszystkim dlatego, że dorzucono parę nowych zwodów, w dodatku kilka gwiazd obdarzono zwodami/zagrywkami charakterystycznymi dla ich stylu gry. Na klawiaturze jednak nie wyciśniecie tego z gry. Aha! Pojawiły się również nowe podania „na dobieg", choć mam dziwne wrażenie, że stary system podań był lepszy. Bardziej intuicyjny i skuteczny. Ciekawe, czy jest to tylko i wyłącznie moja opinia?

Strzelaj

W grze zmieniono system strzałów, ale moim zdaniem - choć jest lepiej, jednak nadal brakuje tych naprawdę soczystych i co najważniejsze - celnych strzałów na bramkę z dystansu. Podobnie jest z markowaniem strzału, czym tak bardzo szczycą się autorzy Euro 2004. Ja tymczasem jestem całkowicie przekonany, że już w którejś z poprzednich gier wydanych przez EA Sports (seria FIFA lub Premier League) pojawiło się markowanie uderzeń. Może nie było tak efektowne jak w Euro 2004, ale jednak.

W sumie, i mimo tego narzekania, jedno jest pewne: Euro 2004 jest lepsza niż FIFA 2004. Te drobne zmiany na pewno wpływają na lepszą grywalność. Wprawdzie dalej brakuje tu tego polotu, jaki cechuje PES 3, ale i tak jest lepiej niż pół roku temu. No i gra jest bardziej na czasie.

Baczność!

Zmian w grafice - siłą rzeczy - na pierwszy rzut oka nie dostrzeżemy. Co najwyżej dodano tu nowe animacje zawodników przy wszystkich nowych zwodach i sztuczkach technicznych. Miłym akcentem są nader starannie dopracowane twarze piłkarzy - i to nie tylko gwiazd, ale też szaraków, takich jak np. kopacze polscy. Wreszcie możemy zobaczyć Olisadebe albo Kosowskiego w twarzami i fryzurami niczym w telewizorni.

Udźwiękowienie... Po raz kolejny z rozpaczą uderzyłem w blat biurka, gdy usłyszałem wesoły głos Johna Motsona i wtórującego mu Ally McCoista. Ja rozumiem, że Motson jest dziennikarską gwiazdą angielskiego futbolu, ale - ileż można?! To tak, jakby każdy mecz na wszystkich kanałach komentował u nas Zydorowicz (celowe porównanie, bo Szpaku jest dużo lepszy od Motsona). ;) Za to dźwięk z trybun jest całkiem dobry. Fajny doping towarzyszy zmaganiom, a w celu zwiększenia realizmu przed spotkaniem z głośników sączą się hymny narodowe. Miło jest posłuchać Mazurka w wykonaniu innym niż Pani Prezydentowej Górniak. ;)

Lepsze, ale nie idealne

Reasumując - Euro 2004 jest grą (jak dla mnie) lepszą od FIFA 2004, ale nie wystarczająco dobrą, by mogła ona zdetronizować Pro Evolution Soccera 3. Ciekawe, czy doczekam się dnia, gdy EA Sports potraktuje piłkę jak grę przeznaczoną do... zabawy. Ja chcę po prostu coś, w co by się grało z wielką przyjemnością - strzelało mnóstwo pięknych bramek, robiło tysiące pięknych akcji i to wszystko w dużo, dużo szybszym tempie. Chcę się bawić graniem w piłkę, a nie grać w szachy na boisku. Osiem oczek również za to, że z w pudełku z grą nie otrzymałem biletu lotniczego do Portugalii, wraz z rezerwacją noclegu w hotelu. ;) |CDA|

Tak można stracić klejnoty... albo bramkę

8

GRYWALNOŚĆ		8
VIDEO		8
AUDIO		6

WERDYKT

- + Polska mistrzem Europy!
- + hymny i odgłosy z trybun
- + parę małych nowalijek
- + lepsza niż FIFA 2004
- − NIE! Znowu Motson i McCoist!!!
- − nie umywa się do PES 3
- − nadal piłkarskie szachy

- PRODUCENT: SATURN+
- DYSTRYBUTOR: BUKA
- WWW.BUKA.COM

- WIN 98/ME/OO/XP
- PROCESOR: PII 400 MHZ
- RAM: 64 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

OUTSIDER - STRASZNA GRA. ALE NIE W TEN SPOSÓB, JAK PLANOWALI TWÓRCY

MIDNIGHT NOWHERE

Ciemność, bicie serca. Odgłos otwieranego zamka błyskawicznego. Rażące światło. Chwila gramolenia się - i bohater kolejnej przygodówki jest na nogach. Prawie czysty, prawie świeży i prawie nieżywy. No cóż, nie po raz pierwszy się zdarza, by rozrywka przed kompueterem rozpoczynała się od... kostnicy.

Dziś survival horror cieszy się powodzeniem jak nigdy dotąd. Alone in the Dark dało początek temu szaleństwu, kanon ustaliło Resident Evil, zaś pełna gloria objawiła się przy cyklu Silent Hill. Midnight Nowhere, mimo że nie jest de facto mainstreamowym survival horrorem - też stara się płynąć na fali popularności Cichego Wzgórza.

Casting do kolejnej edycji Idola.

3+

GRYWALNOŚĆ	3
VIDEO	4
AUDIO	6

WERDYKT

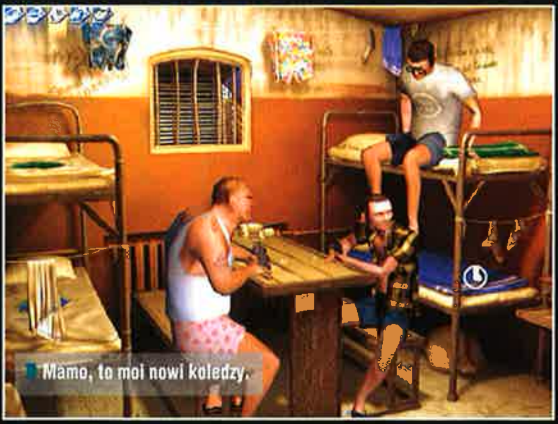
- \+ muzyka
- \+ niektóre odzywki
- − wszelkie pozostałe odzywki :)
- − standardowa fabuła
- − horror, który nie straszy
- − akcja!!! (jej brak)

Masakra w stylu Black Lake

Black Lake City to jedna z setek miejscowości, o których nikt i nic nie słyszał, mimo że dzieją się tam niesamowite rzeczy. A może właśnie dlatego – ludzie wolą nie słyszeć i nie widzieć tego, co wykracza poza ich zdolności pojmowania rzeczywistości. Wszystko zaczęło się od kilku bardzo dziwnych i niewyobrażalnie brutalnych morderstw. Nie było motywu, sprawcy czy choćby jakiegoś elementu łączącego ofiary. Sytuacja zaczęła nabierać przerażającego tempa w momencie, kiedy liczba ofiar stawała się niebezpiecznie wysoka. 70 trupów to już nie przelewki i raczej trudno się było dziwić mieszkańcom, którzy masowo zaczęli emigrować w spokojniejsze i bezpieczniejsze miejsca – powiedzmy do Harlemu w Nowym Jorku, czy do centrum Bagdadu w czasie zamieszek antyamerykańskich.

Niedużo czasu minęło i miasto prawie zupełnie opustoszało. A morderca nadal działa...

Postać, w jaką dane jest się nam wcielić, budzi się w opuszczonym szpitalu z widocznym zanikiem pamięci (hmmm... czy tego już gdzieś nie było?).



Mamo, to moi nowi koledzy.

Adventuorror? Horrodventure?

Kiedy już zasiadłem do MN, miałem skrytą nadzieję na bieganinę po ciemnych korytarzach i czytanie pamiętników z bluźnierczymi wyznaniami. Niestety nic z tego, ponieważ gra okazała się klasyczną przygodówką, czyli "pick banana", „use on hipermegateletransporter" i „talk to parrot". Z trwogą zauważyłem, że twórcy gry chyba **wyciągnęli za dużo z klasycznych produktów LucasArtsu czy Sierry** - sprowadziło się to do próbowania wielu kombinacji różnych przedmiotów z różnymi ikonami. Żeby było weselej, nie obyło się też bez znanych, starych zagrywek, które przypomniały mi szukanie łuski węża w niezapomnianym Gabriel Knight (czyli *kompleks-ukrytego-piksela-na-którego-jak-nie-klikniesz-to-nie-przejdziesz-gry*). **Sterowanie zatem nie jest najmocniejszą stroną** (brak automatycznej zmiany ikon akcji jest w pewnym momencie denerwujące) gry. Poziom „zagadek" jest różny, aczkolwiek w większości przypadków nie sprawiają one większego problemu. Wszelako irytuje fakt, **że często są one nielogiczne i budzą jedynie frustrację**, nie dając większej przyjemności z grania.

Cicho wszędzie, nudno wszędzie

Ludzie z Saturn+ postawili na stworzenie samogenerującego się nastroju, nie siląc się na gwałtowny rozwój akcji. To drugie im wyszło, to pierwsze ni diabła. W efekcie **tak niemrawej gry, w której tak mało by się działo, nie widziałem od dawna.** Szwędanie się po szpitalu, w którym można spotkać kilka trupów (żeby przynajmniej się ruszały!) jest równie ekscytujące jak oglądanie Pana Tik-Taka w piątkowe popołudnia. Z kolei w momencie kiedy myślałem, że gra zrobi się naprawdę ciekawa, ta po prostu się skończyła. (I nie zapomnę napisać, że końcówka doprowadziła mnie do białej gorączki wyjątkowo nieciekawym zakończeniem, które nijak się ma do horroru.)

Mam waszą pizzę! 50 rubli!

Mamy tutaj bowiem futurystyczną (bądź co bądź w grze jest rok 2019) wizję świata, w której Rosjanie wiodą prym nad Amerykanami (w ich własnym kraju!). **Wszystko to jest przyprawione zdecydowanie zbyt dużą szczyptą humoru i ogólnej psychodeli** (sprobujcie pooglądać jakieś książki, plakaty czy czasopisma, na które można się natknąć w grze - gwarantuję, że nie chcielibyście żyć w takim świecie). Ostatecznym gwoździem do trumny jest fakt, że główny bohater - mimo ekstremalnie stresujących sytuacji, nieustannie zachowuje zimną krew i tryska humorem. Fakt, trzeba przyznać, że co poniektóre gadki są pierwsza klasa, problem w tym, że autorzy założyli iż **wszystko**, co padnie z ust naszego pajaca, **musi** być ironiczno-dowcipne, a la Chandler czy Mac Lean. W efekcie – nawijki są często tak wysilone, że efekt jest odwrotny do zamierzonego – zamiast śmiechu budzą irytację i politowanie.

Kilka plusów w tym całym horrorze

Gra ogółem jest kiepska, ale na Kaszankę nie zasługuje. **To, co tworzy dobry, tzn. straszny klimat, to muzyka.** Grafika też niczego sobie, choć wszystko to zbyt statyczne. Tym niemniej to właśnie ratuje to dzieło od totalnej katastrofy.

Straszna gra

Na MN zawiodłem się mocno. To groteska - nie horror. Jeśli ktoś lubi gry, w których nic się nie dzieje – polecam. To bardziej emocjonujące niż wpatrywanie się w obrazki generowane przez wygaszacz ekranu. Chyba. **|CDA|**

MIDNIGHT NOWHERE

KONKURS SMS!

TOCA RACE DRIVER 2
ULTIMATE RACING SIMULATOR

Możesz wygrać:

Jedną z 30 gier TOCA Race Driver 2
Głośniki X220
Głośniki X 620
Kierownicę Formula Force GP
Klawiaturę Internet Navigator Keyboard SE

Regulamin dostępny jest w siedzibie redakcji oraz na stronach www.cdaction.com.pl!

Wystarczy tylko prawidłowo odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Na ilu torach (nie licząc poszczególnych wariantów) można się ścigać w ToCA Race Driverze 2?

a) 23
b) 31
c) 46

Odpowiedzi ślijcie pod numer 7164.
Treść SMS-a wpisać według schematu: CA.TR.X,
gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A, B lub C).

Koszt wysłania SMS-a wynosi 1,22 zł (cena z VAT)

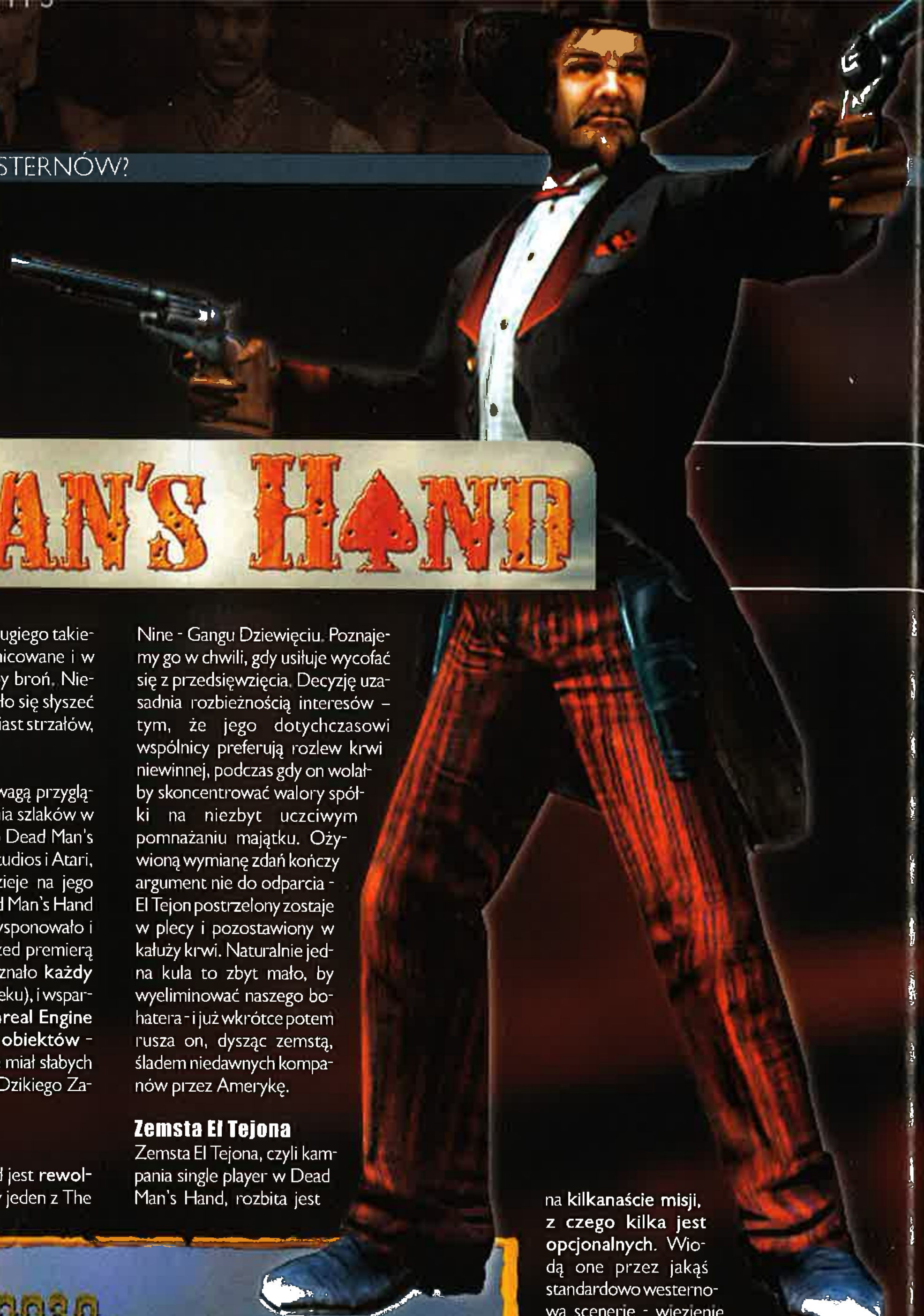
Na prawidłowe odpowiedzi czekamy do 10 lipca br.

Fundatorami nagród są: CDPROJEKT CD-ACTION

PRODUCENT: HUMAN HEAD STUDIOS
DYSTRYBUTOR: ATARI
WWW.DEAD-MANS-HAND.COM

WIN 98/ME/OO/XP
PROCESOR: PIII 800 MHZ
RAM: 192 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

GEM.INI | CZYŻBY PRZEMINĄŁ CZAS WESTERNÓW?



Dziki Zachód w first-person shooterach to wciąż terra incognita. Pionier - Outlaws z LucasArtsu - poważył się wprawdzie wejść na te ziemie już w 1997 roku, jednak wydeptanymi przezeń ścieżkami nie podążył żaden inny śmiałek.

DEAD MAN'S HAND

A szkoda, bo nie ma przecież drugiego takiego miejsca, które byłoby tak zróżnicowane i w którym każdy, kto się rusza, nosiłby broń. Niemniej przez całe lata jedynym, co dało się słyszeć na wirtualnym Zachodzie, było, zamiast strzałów, wycie kojotów.

Nic zatem dziwnego, że z baczną uwagą przyglądaliśmy się kolejnej próbie wytyczenia szlaków w wysokich trawach prerii. Tę podjęło Dead Man's Hand - protegowany Human Head Studios i Atari, **twórców sukcesu Rune'a**. Nadzieje na jego sukces były zaś tym większe, że Dead Man's Hand wyposażone było nadzwyczajnie. Dysponowało i wiedzą na temat terenu (jeszcze przed premierą gry Human Head twierdziło, że poznało **każdy** filmowy western nakręcony w XX wieku), i wsparciem technologicznym ze strony **Unreal Engine** oraz **systemu wiarygodnej fizyki obiektów - Karmy**. Ten plan, zdawałoby się, nie miał słabych punktów, a nowa wyprawa w świat Dzikiego Zachodu skazana była na sukces.

El Tejon

Postacią centralną Dead Man's Hand jest **rewolwerowiec El Tejon** - aż do intra gry jeden z The Nine - Gangu Dziewięciu. Poznajemy go w chwili, gdy usiłuje wycofać się z przedsięwzięcia. Decyzję uzasadnia rozbieżnością interesów – tym, że jego dotychczasowi wspólnicy preferują rozlew krwi niewinnej, podczas gdy on wolałby skoncentrować walory spółki na niezbyt uczciwym pomnażaniu majątku. Ożywioną wymianę zdań kończy argument nie do odparcia - El Tejon postrzelony zostaje w plecy i pozostawiony w kałuży krwi. Naturalnie jedna kula to zbyt mało, by wyeliminować naszego bohatera - i już wkrótce potem rusza on, dysząc zemstą, śladem niedawnych kompanów przez Amerykę.

Zemsta El Tejona

Zemsta El Tejona, czyli kampania single player w Dead Man's Hand, rozbita jest na **kilkanaście misji, z czego kilka jest opcjonalnych**. Wiodą one przez jakąś standardowo westernową scenerię - więzienie, miasteczko, góry, kopalnię złota, pueblo, las na północy, stację kolejową i naturalnie - napadnięty pociąg. S(od)tworzono ją umiejętnie, ale **brak w niej miejsc, w których się zatrzymujesz, by podziwiać inwencję i talent twórców**. Misje są **nieprawdopodobnie liniowe**, co stwierdzisz bez wątpienia już w okolicach... pierwszej z nich. Zawsze istnieje tylko jedna droga od początku po jej happy end. Większość lokacji przemie-

DEAD MAN'S HAND

Dead Man's Hand

Tytułowe 'dead man's hand' - w wolnym tłumaczeniu „ręka trupa" - odnosi się do kart, jakie miał na ręku najlepszy rewolwerowiec Zachodu Dziki Bill Hickok w chwili, gdy ginął podczas partii w pokera, zastrzelony w Saloonie No 10, w Deadwood, Południowej Dakocie. Były to dwie pikowe pary z ósemek i asów. Nie zachowała się wartość ostatniej, piątej karty. Mówi się, że była to piątka lub dziewiątka karo. Inne, mniej wiarygodne źródła utrzymują, że dama trefl lub król pik.

Klęska Dead Man's Hand nie byłaby tak dotkliwa, gdyby nie fakt, że oznacza ona zarazem kres nadziei na jakiś przyzwoity shooter w świecie Dzikiego Zachodu. Nie chce mi się bowiem wierzyć, by jakiś inny wydawca chciał ryzykować podobną porażkę...

rzasz na standardowy, first-person shooterowy sposób – pieszo. Istnieje jednak także misja „z siodła". Niestety, wrażenia w niej są nadzwyczaj marne - niemożliwe jest kierowanie własnym Jolly Jumperem, co całość sprowadza do wrażenia jazdy niewidzialnym wagonikiem po niewidzialnych szynach.

W trakcie gry El Tejon korzystać może z **trzech rodzajów broni palnej** - rewolweru, strzelby, karabinu oraz dodatkowo noża i dynamitu. Broń wybierana jest przed misją spośród trzech egzemplarzy w każdej z trzech klas i niemożliwa jest jej podmianka na tę wyjętą z dłoni stygnących (i znikających w kilka sekund po uziemieniu) przeciwników. Ilość amunicji do każdej z nich determinuje wynik... partyjki pokera przed rozpoczęciem każdej misji. W zależności od tego, jakie karty przypadły ci w udziale, otrzymasz premię do poziomu zdrowia, większą liczbę amunicji czy bonus do wskaźnika power shot. Wydaje się przy tym, że El Tejon jest chyba nie tylko rewolwerowcem, ale i szulerem, gdyż dostają mu się zwykle zdumiewająco dobre karty: trójki są powszechne, karety zaś częste.

Porażka El Tejona

Elementem - obok pokera - nieoczekiwanym i nowatorskim (inna rzecz, że w westernowych first-person shooterach wszystko jest nowatorskie) jest **system punktacji, a ściślej** - zdobywania mnożników zdobywanych punktów. Wszystkim, co niezbędne w tej sytuacji, jest niezwalnianie spustu tak, by kolejne trafienia - w ludzi, ale i butelki, znaki, meble - następowały tuż po sobie. Dziwne są przy tym dwie rzeczy. Pierwsza - najlepsze wyniki wykręca się na najłatwiejszym poziomie, bo niewalczący w zasadzie wcale przeciwnicy nie rozpraszają uwagi. Druga - znacznie bardziej zadziwiająca - że **staranie się nie ma tu zupełnie sensu, bo osiągane wyniki zupełnie na nic nie wpływają**. Brak choćby dodatkowej amunicji na początku kolejnego poziomu.

Najbardziej przygnębiającą rzeczą w Dead Man's Hand jest jednak **zachowanie AI, a ściślej - kompletny jego brak**. Każda misja - niezależnie od wystroju - sprowadza się do zabawy na strzelnicy, na której, zamiast papierowych tarcz, dziurawi się wychylających się tu i ówdzie z regularnością chronometru, kompletnie bezmyślnych przeciwników. Ich zachowania są całkowicie przewidywalne, co sprawia, że w mniej więcej szóstej minucie zaczynasz ziewać. Nawet walki z bossami - niedawnymi towarzyszami stojącymi na końcu co drugiego poziomu - wyprane są z emocji. Zdumiewające, zwłaszcza że dzieje się tak mimo braku opcji zapisania stanu gry w trakcie misji, a to (patrz: FarCry) zwykle bardzo pozytywnie wpływa na poziom adrenaliny w krwiobiegu gracza.

Śmierć El Tejona

Dead Man's Hand jest grą nieudaną także w przypadku **multiplayera**. Istnieją wprawdzie dwa tryby inne od standardowego deathmatchu, czyli Hunt - w którym wszyscy gracze polują na jednego, i Posse, wzorowany na Invasion znanym z serii Unreal Tournament - niemniej nieliczne serwery świecą pustkami. To skutek **słabego systemu lokalizacji trafień**. Wszystko to razem sprawia, że Dead Man's Hand - śmiałek zamierzający na nowo odkryć Dziki Zachód - przepadł gdzieś bez pamięci, a jego śladów nie odnajdzie już najlepszy choćby tropiciel... **|CDA|**

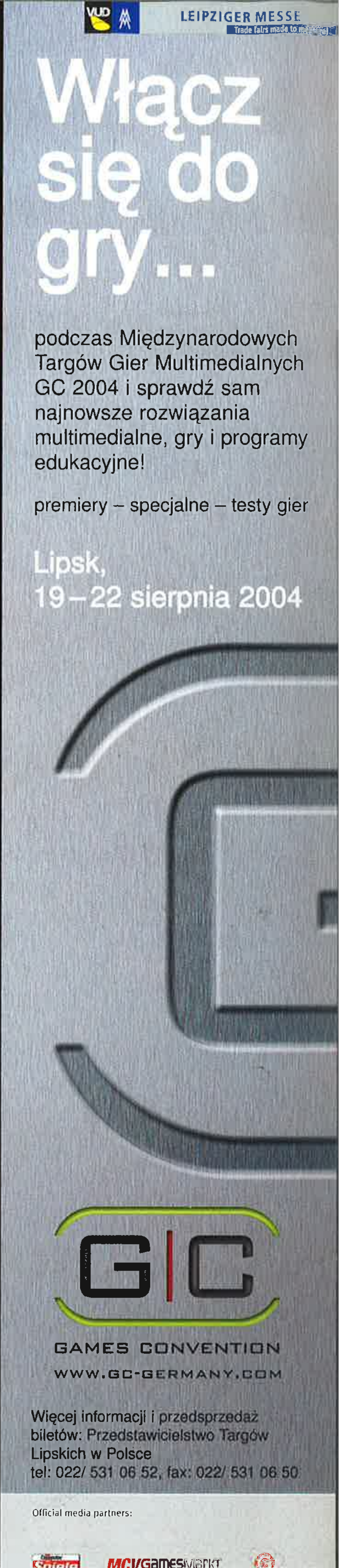
5

GRYWALNOŚĆ		3
VIDEO		8
AUDIO		5

WERDYKT

- \+ westernowe scenerie
- \+ technologia Unreal
- \+ system wiarygodnej fizyki obiektów

- − nie ma klimatu
- − brak emocji
- − zaledwie 9 rodzajów broni palnej (plus stacjonarny gatling)
- − słaba fabuła
- − muzyka bez gitar i harmonijek



- PRODUCENT: STARBREEZE AB
- DYSTRYBUTOR: TDK MEDIACTIVE
- WWW.KNIGHTSOFTHETEMPLE.COM

- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: PIII 800MHZ
- RAM: 128 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

ELD | TEMPLARIUSZ W WALCE ZE ZŁEM

KNIGHTS OF THE TEMPLE

Machać mieczem łatwo nie jest. Przekonują nas o tym co chwilę bohaterowie przeróżnej maści TPP. Wymienić tu należy chociażby Rune, Severance czy ostatnio nową część Legacy Of Kain i Conan.

Chyba właśnie do tej ostatniej gry byłoby najtrafniej porównać Knights Of The Temple, albowiem są one zbliżone do siebie klasą. Do ostatniej części Legacy Of Kain sporo Rycerzom brakuje.

Żan Pol Gotie?

Nie, nie, nie. Bohaterem nie jest sławny „projektor" mody, o którego sznurówkach marzy Gem, ale młody templariusz o imieniu Paul. Jak przystało na cnotliwego rycerzyka zakonu, jego zadaniem jest zmierzenie się ze złem. Tym razem w postaci biskupa, który porywa niewiastę o swojsko brzmiącym imieniu Adela. Kobiecina owa ma zdolności nadprzyrodzone i ma posłużyć biskupowi jako klucz do otwarcia wrót pomiędzy ziemskim padołem a piekielnymi włościami. Rycerzyk musi się spieszyć, bowiem piekielne poczwary już przenikają na ziemię.

Bij, zabij...

W kwestii rozgrywki prochu autorzy nie wymyślili. Jest to **stosunkowo proste action TPP**, polegające na wyrzynaniu kolejnych przeciwników za pomocą broni białej. Paul macha na prawo i lewo mieczami, toporami, maczugami i oczywiście ma łuk. Po pokonaniu kolejnych wrogów zdobywa coraz lepsze „wihajstry" oraz umiejętności. I to w zasadzie wszystko.

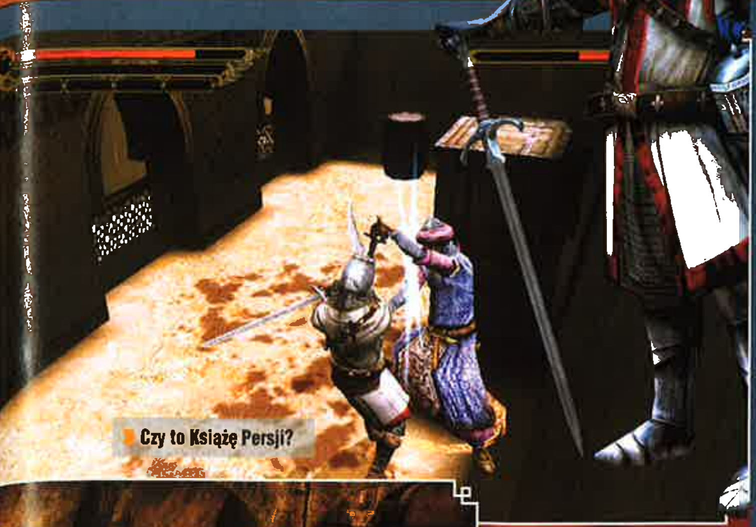
Mimo że są tu bodaj **cztery poziomy trudności, gra nie jest przesadnie trudna**. Przynajmniej dla tych wprawionych w sztuce szybkiego klikania. Czasem tylko trafi się jakiś większy buc, który wywoła na twoim czole parę kropelek potu, ale generalnie przejdziesz przez grę jak burza. Szkoda jedynie, że podczas tej wędrówki leje się tak mało krwi, bo może wtedy rozgrywka wzbudzałaby więcej emocji. Pamiętam to jak dziś, jak milutko grało się w Rune'a, gdy np. bez wysiłku pozbawiało się potwory łba lub kończyn. Że o BloodRayne'ie nie wspomnę - w tej grze można było się w posoce utopić... Cóż, szukajmy pozytywów w negatywach - przynajmniej nie ma tu fruwających odciętych (za przeproszeniem) członków, choć przecież walczymy bronią białą... Może tak jak w filmach, jest ona plastikowa?

Siekiera, motyka...

Combosy

Nowe ciosy, jakich uczymy się w czasie wędrówki, są - takie mam przynajmniej wrażenie - bardziej na pokaz i nie mają one jakiegoś ogromnego wpływu na pojedynki. Prosty cios mieczem zabija przecież tak samo jak cios zadany po wykonaniu potrójnego aksla z obrotem na czubkach palców. ;) Trochę mi

Po dwóch dobrych częściach Enclave Szwedzi ze Starbreeze znacznie obniżyli loty...



Czy to Książę Persji?

Nie tak brutalnie!

Duchy to nieodłączny atrybut każdego lochu.

się to nie podoba, tak samo jak zbyt małe zróżnicowanie między np. mieczem a toporem. W każdej grze walczy się nimi inaczej - zadają one inne obrażenia, są różnej wagi etc. Tymczasem w Knights Of The Temple jakby tych różnic nie widać.

Wizualizacja templariusza

Również graficznie gra nie zachwyca. Mam jeszcze w pamięci ciągle żywy obraz ostatnich przygód Kaina i Raziela i miejscami czułem się wręcz zniesmaczony. Oczywiście gra nie wygląda beznadziejnie jak knoty z serii Value, ale pod względem detali czy klimatu, za jaki odpowiadała grafika w Legacy Of Kain 2, jest słabo. Owszem, niektóre budynki czy korytarze wyglądają nieźle. Tak samo postacie, ale jednak to nie jest to, czego byśmy oczekiwali po facetach ze Starbreeze. Cóż, jeśli się zrobiło jedną dobrą grę (mowa tu oczywiście o Enclave), to po kolejnych możemy chyba wymagać utrzymania wysokiego poziomu kolejnych?

Również postacie mogłyby być dużo lepiej dopracowane – kuleje tak wygląd, jak i animacja. Choć muszę zaznaczyć, że podoba mi się animacja bohatera, gdy ten dobija przeciwnika. Fachowa robota. Obok tego jednak występują urocze babole, jak chociażby dość nagminne przenikanie broni przez ściany czy sylwetki wrogów. Twórcom Knights Of The Temple poleciłbym także zagrać w FarCrya, aby sobie zobaczyli, jak może, a nawet powinna, wyglądać woda.

Kamery czy ci nie żal!...

Za porażkę muszę również uznać pracę kamery. Ta często się gubi i zamiast pokazywać walczących, każe nam podziwiać uroki architektury danych lokacji. Nic to w sumie nowego w TPP, ale tu irytuje to niczym kolejna kaprawa część Crap Ridera. **Plus Szwedom należy się za to za muzykę.** Bardzo równą i klimatem pasującą do gry. Szkoda tylko, że jest to jedna z nielicznych, jeśli nie jedyna, zaleta Knights Of The Temple.

Templariusz w odwrocie

Cóż, nie bardzo wiadomo, co można napisać na zakończenie o grze, która nawet w ramach własnego gatunku wyraźnie odstaje od najlepszych? Chyba tylko tyle, że jest to **- miejmy nadzieję - pierwsza i ostatnia wpadka szwedzkiego zespołu Starbreeze.** Oby ich kolejna(-e) gra zmazała plamę pod tytułem Knights Of The Temple. Póki co zaś - sześć oczek. |CDA|

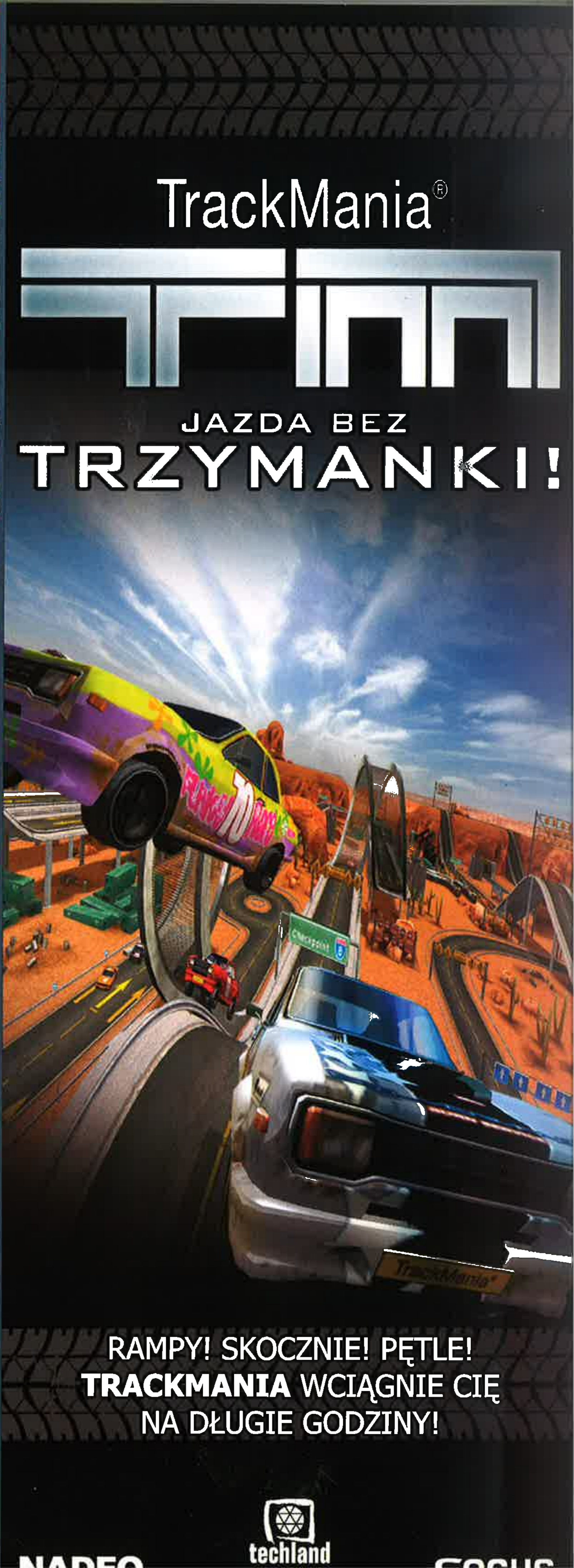
6

GRYWALNOŚĆ	6
VIDEO	6
AUDIO	8

WERDYKT

+ muzyka

- słaba praca kamery
- taka sobie grafika
- przeciętna grywalność



- PRODUCENT: MONTE CRISTO
- DYSTRYBUTOR: CENEGA PL
- CENA: 119,90ZŁ
- WWW.DESERTRATSGAME.COM

- WIN 98/ME/OO/XP
- PROCESOR: P 1 GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB

CD 07/2004

Znakomicie zrealizowany wojenny RTS, rozgrywający się w Afryce Północnej.

.ELD/SL/ | PUSTYNNE SZCZURY KONTRA PUSTYNNY LIS...

DESERT RATS vs. AFRIKA KORPS

Firma Monte Cristo jeszcze do niedawna kojarzyła się mi z dość kiczowatymi albo nieudanymi gierkami (Platoon, Pro Star Academy...). Wygląda jednak na to, że zaczyna wychodzić na prostą.

Od kilku miesięcy docierają do nas informacje o grze D-Day, która ma się stać sporym przebojem. Zanim jednak trafi ona do sklepów (prawdopodobnie kiedy czytacie te słowa półki sklepowe właśnie się zapełniają pudłami z D-Day), Monte Cristo dostarczyło już graczom tytuł, na który również warto zwrócić uwagę. Hasło reklamowe tej gry *„ertees następnej generacji"* jest trochę przesadzone, ale nie zmienia to faktu, że gra bardzo pozytywnie mnie zaskoczyła.

Pustynne szczury vs. Rommel

Już samo umiejscowienie konfliktu warte jest wzmianki. W większości przypadków gra osadzona w realiach II wojny światowej rzuca nas na plaże i zielone pola Normandii, do zrujnowanych miast Niemiec, na zaśnieżone ulice Stalingradu, czasem Pacyfik (konkretnie Guadalcanal). Desert Rats vs. Afrika Korps zsyła nas natomiast do **gorącej Afryki Północnej**. Rzecz to ciekawa, bo wystarczy tu wspomnieć zacięte walki o Tobruk albo El Alamein.

Kumpli dwóch

Obok tradycyjnego tutoriala i możliwości rozegrania dowolnej mapy(*), do dyspozycji oddano nam kampanie. Te możemy rozegrać na dwa sposoby. W trybie normalnym prowadzimy wojska alianckie lub niemieckie. Ciekawszy jest tryb fabularny (Story Mode). Ten liczy w sumie **czternaście misji** (zwykła kampania **szesnaście**), w tym sześć niemieckich i osiem alianckich. To, co w nim najciekawsze, to fabuła. Story Mode bowiem opowiada o dwóch przyjaciołach - Angliku i Niemcu, którzy po raz pierwszy spotkali się podczas Olimpiady w Berlinie. Po latach ich losy znowu się splatają w Afryce Północnej. I podobnie jak przed laty, przychodzi im ze sobą rywalizować - tym razem jednak stawką jest coś więcej niż wyższe miejsce na podium. Mimo to obaj pamiętają o zasadzie fair play. Taka fabuła kojarzy się np. ze Złotem dla Zuchwałych i powiem tylko tyle, że mnie wciągnęła bez żadnych oporów.

(*) o ile wcześniej zaliczyłeś ją w kampanii

Tropami Blitzkriega...

Jeśli pominąć wątek fabularny, **najłatwiej będzie chyba porównać Rats vs. Afrika do bardzo dobrego Blitzkriega.** Trzeba jednak autorom przyznać, że się postarali o kilka własnych nowych i dobrych pomysłów (o czym w swoim czasie). Bardzo starano się też o zróżnicowanie misji. Wydawać by się mogło, że wojna w Afryce na ekranie monitora może być nudna. Tylko piasek i piasek. Tymczasem zafundowano nam tutaj eskortowanie ciężarówek, wspomaganie naszych „dzielnych" włoskich sojuszników, patrolowanie na pustyni, zasadzanie się na nieprzyjacielskie konwoje czy niszczenie wrogich baz tudzież ewakuację sprzętu podczas ataku nieprzyjaciela. Czasem przyjdzie nam nawet działać z ukrycia za liniami wroga, np. pod osłoną piaskowej burzy.

...i tropami Generałów

Pamiętacie jeszcze serię Generałów z SSI? Otóż, podobnie jak w tamtej kultowej serii, tak i tu przed rozpoczęciem misji możemy wybrać jednostki, jakie wykorzystamy w danej misji. Oczywiście kosztuje to odpowiednią ilość punktów, ale warto, bo wybór jednostek i pojazdów jest w grze naprawdę imponujący. W sumie wypada po jakieś

Gdyby Tygrysy jadły irysy, wtedy Shermany byłyby pany.

DESERT RATS VS. AFRIKA KORPS

Lis kontra szczury, czyli pustynny blitzkrieg

Erwin Rommel - dowodzący niemieckimi wojskami w Afryca zyskał przydomek „pustynny lis", m.in. z uwagi na zręczność, z jaką wymykał się z wszelkich zastawianych na jego wojska pułapek. Niemcy z kolei pogardliwie nazywali Anglików „pustynnymi szczurami" – niby dlatego, że kryli się po różnych dziurach, unikali walki itd. Anglicy potraktowali to jednak z humorem jako... komplement - jak każdy wie, szczury trudno „wykurzyć" z miejsca, w którym się zagnieżdżą. Po dziś elitarna angielska dywizja pancerna nosi przydomek Desert Rats.

Faaaif o'klok! Przerwa na herbatę!

Ufortyfikowany warsztat polowy.

trzydzieści na stronę konfliktu plus jednostki specjalne. Co my tu mamy? Wśród piechocińców znajdziemy m.in. strzelców, zwiadowców, medyków, saperów, snajperów itd. Pojazdy również są tu reprezentowane w całej rozciągłości: transportery opancerzone, czołgi, działa przeciwczołgowe, ciężarówki transportowe, działka przeciwlotnicze etc. Jeszcze mało? No to dodam, że po niebie latają samoloty i choć może nie spełniają one jakieś decydującej roli podczas rozgrywki, bo bitwy jednak rozstrzygają się na ziemi, ale i tak się przydają. No, chociażby do zwiadu.

W grze można również „pożyczać" jednostki przeciwnika, czyli to, co zdobędziemy, możemy naprawić i użyć. Jednostki doświadczone w bojach - tradycyjnie już - zdobywają kolejne punkty doświadczenia.

Smaczki

W każdej misji w twoim oddziale jest jeden z bohaterów gry. Dbaj o niego, gdyż jego śmierć = koniec misji. Czołgi oraz inne pojazdy możesz obsadzać załogami w takiej liczbie, jaką uznasz za słuszną (tzn. nie możesz „wsadzić" do czołgu więcej ludzi, niż liczy oryginalna załoga (np. 5), ale mniej i owszem). Przy czym im mniejsza załoga, tym gorzej spisuje się dana maszyna (mniejsze pole obserwacji, gorsza szybkostrzelność itd.). Sprzęt wroga można przejmować – zatem często opłaca się nie tyle niszczyć, co uszkadzać pojazdy wroga albo... wystrzeliwać załogi tych pojazdów, a zaraz potem obsadzać je swoimi ludźmi. Takich „smaczków" jest w grze więcej...

Interfejs

Na pustyni łatwo się zgubić, ale w Desert Rats vs. Afrika z pomocą przychodzi nam interfejs - kompas i minimapa. Naturalnie jest aktywna pauza, a jednostki całkiem dobrze zapamiętują wydane im rozkazy, dzięki czemu choćby podczas marszu, a gdy zależy nam na zachowaniu ciszy, nie ostrzeliwują nieprzyjaciela. Podobnie medycy - będą leczyć rannych, a mechanicy - naprawiać uszkodzone pojazdy. **AI, choć niepozbawione wad, ogólnie mile zaskakuje.**

Kamerą dookoła czołgu

Oprawa wizualna Desert Rats vs. Afrika Korps w zasadzie jest bez zarzutu. Nie jest to wprawdzie ta sama klasa, co w przypadku Soldiers, którego szczegółowość potrafi powalić, ale i tak jest tu na co popatrzeć. Bardzo efektowne są cut-scenki.

Z kolei mapy są tutaj takie sobie, ale trudno wymagać od piasku, by miał jakoś szczególnie atrakcyjny wygląd. I tak wydaje się, że graficy zrobili sporo, aby ożywić martwą pustynię. Plamy urozmaicające teren poruszają się, a jednostki pozostawiają po sobie ślady itd. Ponadto tak one same, jak i budynki pełne są drobnych detali. Żołnierze w rękach dzierżą karabiny, a ich mundury przypominają te znane ze starych zdjęć.

Nieźle też wypadły wszelkiego rodzaju leje po wybuchach, efekty samych wybuchów, ognia czy dymu. Co warto zaznaczyć – w grze wybuch wybuchowi nie równy. To, jak płonie dany obiekt, zależy od tego, w którą dokładnie jego część trafimy. Inaczej też płonie czołg i inaczej chociażby transporter opancerzony. No i w końcu piaskowa burza. Doprawdy warto zobaczyć, jak tumany piasku przetaczają się przez pustynię, skutecznie przy tym ograniczając pole widzenia. Nie pamiętam jak dotąd gry, w której tak sugestywnie przedstawiono by burzę piaskową. Reasumując - wszystko jest tu na miejscu - jednostki, budynki, nawet piasek oraz... naprawdę bombowo zaplanowana praca kamer. Doceniamy to zwłaszcza wtedy, gdy trafimy czołg przeciwnika - **ujęcie kamery kręcącej się wokół płonącego celu jest cholernie efektowne.** Ot, taki zaadaptowany do potrzeb strategii bullet time.

Sugestywny akcent

Pochwała należy się też za speeche. Wszyscy bohaterowie mówią wprawdzie po angielsku, ale z silnym akcentem rodowitego języka. Nie ma problemu, by rozróżnić, czy mówi Francuz, czy Niemiec.

W czasie rozgrywki jest jeszcze lepiej, bowiem jednostki potwierdzają przyjęcie rozkazu w

swym ojczystym „narzeczu". Osobna laurka należy się narratorowi podpowiadającemu kolejne kroki w tutorialu. Za co? Posłuchajcie tego sami.

Odgłosy z pola walki też są w porządku. Może nie sprawią, że wasza szczęka uderzy w podłogę, ale czego można wymagać od silników krążących samolotów, zgrzytu gąsienic czołgowych, walącej artylerii i terkotu karabinów maszynowych?...

Tobruk czeka

Spośród dziesiątek erteesów, z jakimi przychodzi mi się zmagać w ciągu roku Desert Rats vs. Afrika Korps na pewno jest jednym z ciekawszych. W zasadzie ma on wszystko, czego wymagamy od gier tego gatunku plus bardzo dobrą oprawę wizualno-dźwiękową. No i oczywiście ciekawą fabułę. Wielkie zaskoczenie - w pozytywnym tego słowa znaczeniu - spod znaku Monte Cristo. Dlaczego zatem tylko 8+? Ponieważ za rogiem już się czają D-Day i Soldiers (a ten ostatni naprawdę rozwala). |CDA|

8+

GRYWALNOŚĆ	9
VIDEO	8
AUDIO	8

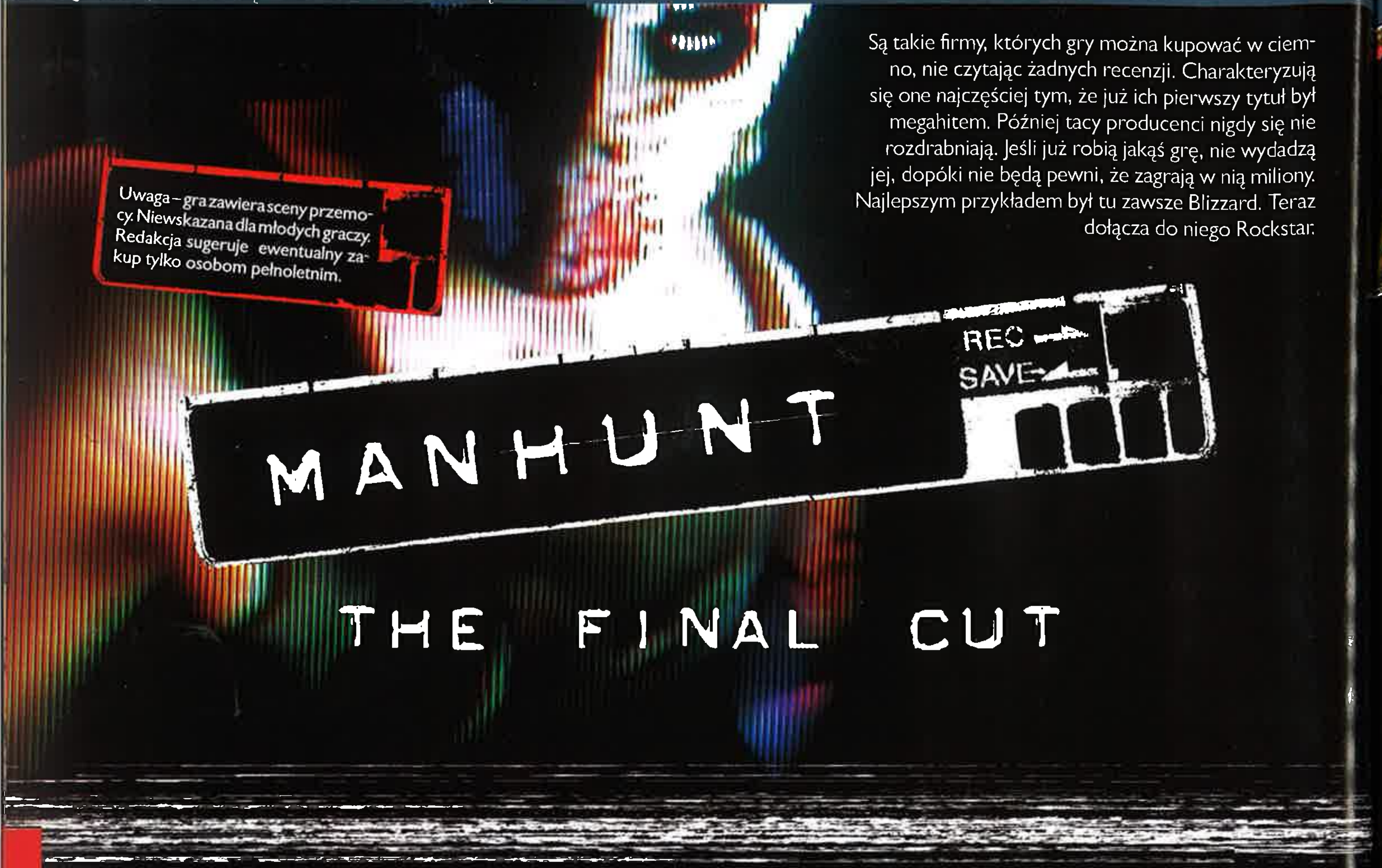
WERDYKT

- ＋ wciągający wątek fabularny
- ＋ bardzo dobra praca kamery
- ＋ ładna grafika i niezłe speeche
- − misje solowe dostępne dopiero po zaliczeniu ich w kampanii
- − D-Day i Soldiers wkrótce w sklepach

PRODUCENT: ROCKSTAR NORTH
DYSTRYBUTOR: CENEGA POLAND
CENA: 139,90 ZŁ
WWW.ROCKSTARGAMES.COM

WIN 98/ME/OO/XP
PROCESOR: PIII 1,1 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

QN'IK | LICZY SIĘ TYLKO CASH I OGLĄDALNOŚĆ



MANHUNT
THE FINAL CUT

Są takie firmy, których gry można kupować w ciemno, nie czytając żadnych recenzji. Charakteryzują się one najczęściej tym, że już ich pierwszy tytuł był megahitem. Później tacy producenci nigdy się nie rozdrabniają. Jeśli już robią jakąś grę, nie wydadzą jej, dopóki nie będą pewni, że zagrają w nią miliony. Najlepszym przykładem był tu zawsze Blizzard. Teraz dołącza do niego Rockstar.

Uwaga - gra zawiera sceny przemocy. Niewskazana dla młodych graczy. Redakcja sugeruje ewentualny zakup tylko osobom pełnoletnim.

Czytelnikom CD-Action na pewno nie trzeba autorów GTA przedstawiać. Ich Vice City jest - według ogromnej części graczy - najlepszą grą ostatnich lat. Manhunt zaś nie jest co prawda tytułem flagowym firmy, jednak na pewno autorzy nie mają się czego wstydzić. Gra jest przemyślana i dobrze zrealizowana. Na tyle dobrze, że nie ma sensu się czepiać kampanii reklamowej i całej otoczki, która **zapowiadała najdrastyczniejszą i najbrutalniejszą grę wszech czasów.**

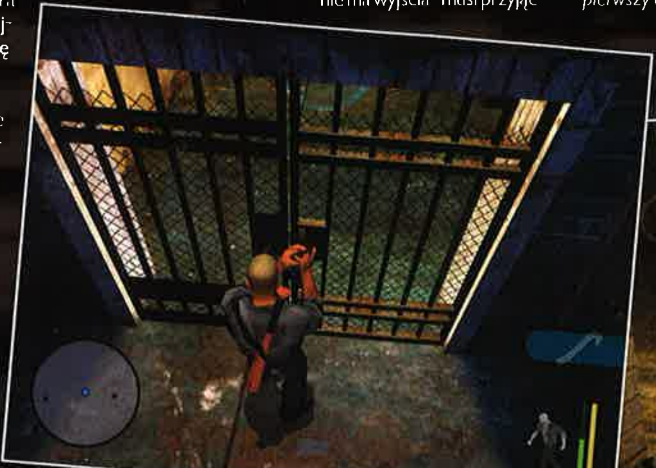
Zaczęło się niewinnie. Ludzie byli znudzeni wszystkim, co oferowała telewizja. Wciąż ją oglądali, jednak dotychczasowe formuły programów się wypaliły - ileż można oglądać grzeczne rozmowy znanych gadających głów?

Bohatera gry, Jamesa Earla Casha, nawet przy najszczerszych chęciach, nie można nazwać postacią pozytywną. Jest to zbrodniarz skazany na karę śmierci. Intro pokazuje, że wyrok na nim zostaje wykonany... Tym większe jest więc jego zdziwienie, gdy po jakimś czasie budzi się w dziwnym miejscu i słyszy głos każący mu założyć leżącą nieopodal słuchawkę. Od tego momentu zostaje wypuszczony na ulicę...

Człowiek, który go ocalił, to Lionel Starkweather - zboczony reżyser pragnący zrobić **nietypowe reality show, w którym Cash będzie grał główną rolę - zwierzyny łownej.** Nie pozostawia go jednak samemu sobie - na początku udziela mu cennych porad i prowadzi niemal za rączkę mówiąc, co powinien robić i gdzie znajdują się jego prześladowcy. Bohater nie ma wyjścia - musi przyjąć narzucone zasady tej gry. Później jednak sytuacja może się odwrócić. Zwierzyna może niespodziewanie stać się mściwym łowcą...

Widzów nie przybywało, za to stacji - w ekspresowym tempie. Ludzie stali się kapryśni, potrzebowali silnych bodźców, nowych wrażeń wykraczających często poza społeczne tabu. Na pierwszy ogień poszła prywatność.

Nie uprzedzajmy jednak faktów. Manhunt to kolejna gra z gatunku



Nic tak dobrze nie streszcza założeń tej gry, jak ten tekst wypowiadany przez reżysera.

Co za 139,90?

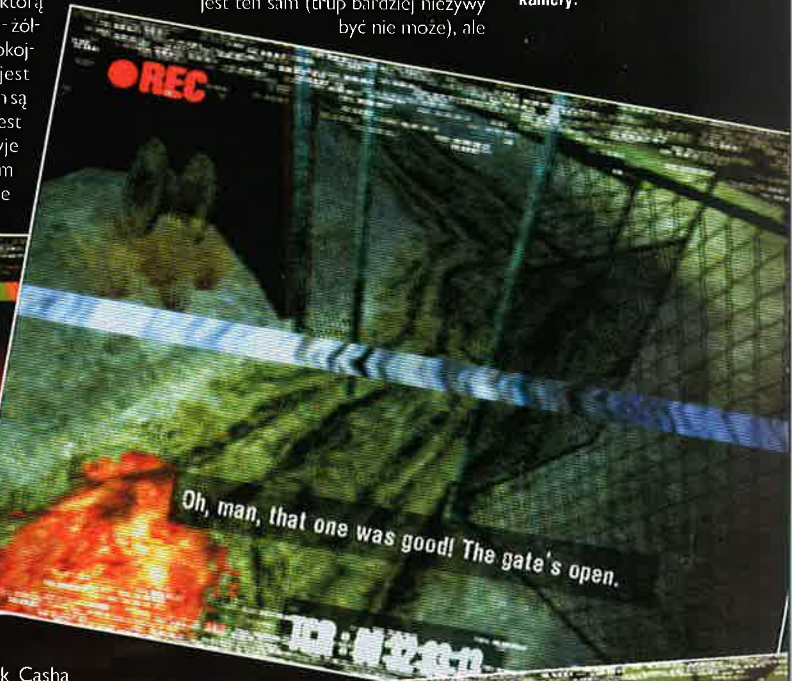
Cenega sprzedaje Manhunta w małym pudełku, przypominającym kasetę VHS. Wygląda to dość gustownie, instrukcja jest dobrze przetłumaczona i ładnie wydana... Tyle, że w pudełku - poza nią i płytami - nie ma nic więcej. Choć z drugiej strony, nie wyobrażam sobie gadżetu, jaki by można dodać do tej gry... Zakrwawiony młotek?

Każde efektowne i ciche zabójstwo zobrazowane jest przez krótki i maksymalnie brutalny film - zrealizowany z przeplotem i zakłóceniami amatorskiej kamery.

„skradanek”. Nie jest to jednak klon Hitmana - Cash nie jest płatnym mordercą, wykonującym zadania. Jest tylko zaszczutym bandziorem, który chce przeżyć i dowiedzieć się, kto go w całą tę kabałę wpłątał. Jest też narzędziem w rękach reżysera, który wymaga, by kolejne dokonywane przez niego mordy były jak najefektowniejsze i najbrutalniejsze. **I to one są główną treścią gry**, cała reszta stanowi tylko miłe dodatki.

Big Brother - pierwsze reality show, przyjęło się niesamowicie dobrze. To było coś nowego - wreszcie można było posłuchać nudnych wynurzeń zwykłych ludzi, a nie bełkotu gwiazd czy autorytetów. A poza tym... Miło jest bezpiecznie, z własnego fotela, podglądać nagą kobietę w kąpieli...

Akcję w Manhuncie obserwujemy w widoku TPP (trzeciej osoby), choć naturalnie mamy możliwość przełączenia się w FPP. Do dyspozycji mamy również wyświetlany w prawym dolnym rogu radar wskazujący znajdujących się niedaleko wrogów, ich aktualny stan i stronę, w którą patrzą. Wspomnianych stanów są trzy - żółty, w którym przeciwnicy chodzą spokojnie, nie mając pojęcia, że Cash jest nieopodal; pomarańczowy, w którym są zaalarmowani, ale nie wiedzą, gdzie jest bohater (i nie widzą go, gdy się skryje w cieniu), oraz czerwony. W tym ostatnim żaden cień nie jest w stanie



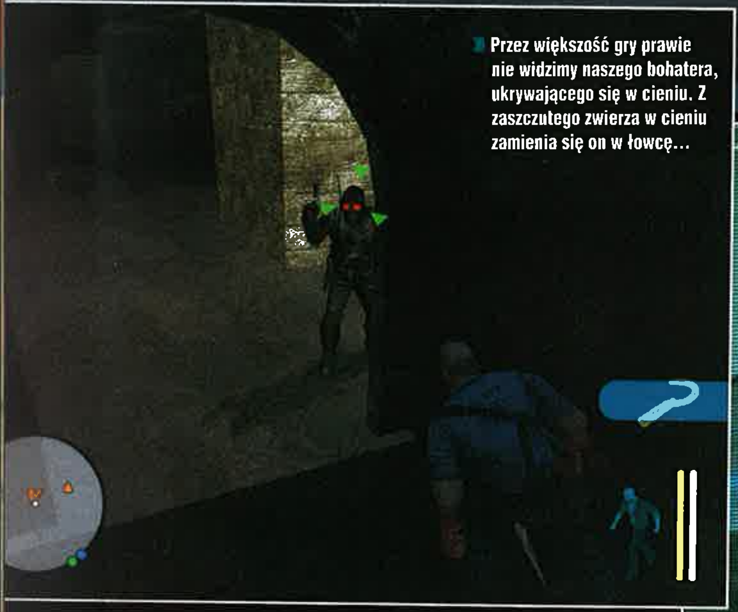
pomóc - przeciwnicy i tak Casha znajdą. Na szczęście potrafi on dość szybko biegać, dzięki czemu bez problemu może zgubić przeciwników i skryć się w cieniu w oczekiwaniu, aż odwrócą się do niego plecami. Tylko wtedy może ich pokonać, nie obawiając się o swoje życie.

I tak wygląda większość gry. **Chowanie się, spokojne obserwowanie ruchów łowcy, ciche podejście i krwawe morderstwo.** Stopnie brutalności też są trzy - im dłużej gracz przytrzyma klawisz uderzenia, znajdując się blisko za plecami nieświadomego wroga, tym efektowniejszej zbrodni dokona Cash. Jeśli mu się spieszy, może zabić najszybciej i najmniej efektownie. Skutek jest ten sam (trup bardziej nieżywy być nie może), ale pod koniec każdego etapu gra ocenia poczynania gracza, przyznając mu gwiazdki (dające dostęp do bonusów, m.in. cheatów). **Inwencja autorów w obrazowaniu tych scen jest bardzo duża i na pewno nie nadają się one do oglądania dla osób zbyt młodych i wrażliwych.** Bicie kijem bejsbolowym, podrzynanie gardła, wbijanie haka w podbrzusze, a nawet ucinanie głowy. To główne argumenty marketingowe gry. Nie mam jednak zamiaru w tym momencie potępiać autorów - skoro już zdecydowali się na robienie gry oznaczonej w każdym kraju jako „dla dorosłych”, pofolgowali wodze chorej wyobraźni.

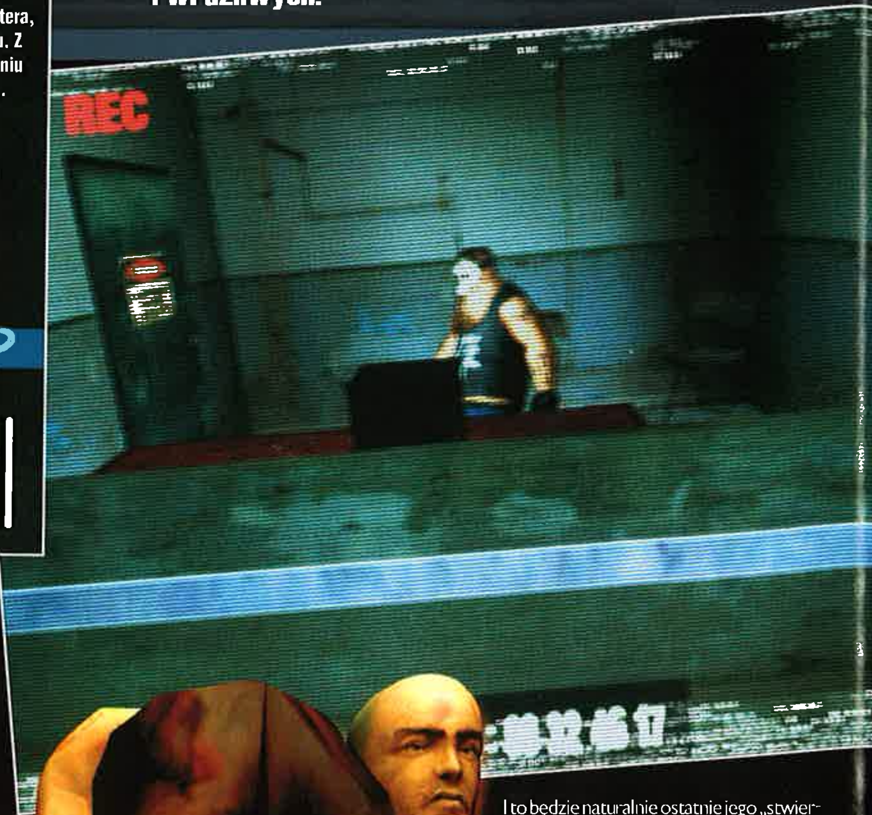
Seks przyszedł szybko i podziałał. Niestety, jak to bywa w takich przypadkach, nie na długo. Pieprzyli się już wszyscy naokoło, w każdej stacji. Potrzeba było czegoś więcej. Przemocy. Wreszcie w reality show trzeba było doprowadzić do innego złamania obyczajów. Facet uderzył kobietę.

Dygresja - jest to oczywiście ze strony Rockstar swoista cyniczna hipokryzja. **Autorzy dobrze**

Inwencja autorów w obrazowaniu brutalnych scen jest bardzo duża i na pewno nie nadają się one do oglądania dla osób zbyt młodych i wrażliwych.



Przez większość gry prawie nie widzimy naszego bohatera, ukrywającego się w cieniu. Z zaszczutego zwierza w cieniu zamienia się on w łowcę...



wiedzieli, że do ich gry dostęp będą miały dzieci i na pewno to właśnie one najbardziej się skuszą kampanią reklamową. Nie trzeba jednak panikować, że Manhunt wypaczy czyjś umysł. Według mnie, już znacznie bardziej kontrowersyjnymi tytułami były... wszystkie części GTA. Przemoc może nie była tam zobrazowana aż tak dosadnie, ale nie należy zapominać, że w Manhuncie nie polujemy na niewinne osoby. Są to bezwzględni bandyci, cała rozgrywka zaś toczy się według telewizyjnych reguł (nawet po śmierci na ekranie pojawia się napis *'scene failed'*, nie typowe w takich grach *'mission failed'*) i w gruncie rzeczy jest „tylko" zwyrodniałą zabawą.

Umowność jest tu dość klarownie zaznaczona. Oczywiście nie oznacza to, że do gry powinny być dopuszczone dzieci i ludzie niedojrzali psychicznie (celowo nie piszę tu o granicy wiekowej, gdyż jest ona całkowicie sztuczna i nie ma nic wspólnego z dojrzałością). Ale oni nie powinni być dopuszczani do żadnej gry akcji, nie wspominając o telewizorze, w którym emitowany jest właśnie jakiś Megahit Tygodnia z gatunku „seks/przemoc/samochody".

Wróćmy jednak do rozgrywki. **Większość etapów wygląda podobnie** - wszystko dzieje się w niewielkich lokacjach, w których nie ma żadnych plenerów. Wszędzie skuteczną metodą jest krycie się w cieniu i uderzanie kijem w ścianę (wrogowie reagują na dźwięk, a uderzenie kijem sprawia, że pójdą zobaczyć, co się dzieje). Wróg podejdzie, rozejrzy się i stwierdzi, że się przesłyszał.

I to będzie naturalnie ostatnie jego „stwierdzenie" w życiu. Tak to wygląda w misjach typowo „skradankowych". Niestety zdarzają się również te bardziej zręcznościowe, w których konieczna jest otwarta walka, a w późniejszej części gry również strzelanie. Piszę „niestety", gdyż **te fragmenty są bardzo trudne** (dopóki Cash nie ma broni - w momencie gdy dostaje ośmiostrzałowy shot-

MANHUNT

Co straciliśmy przy konwersji?

Manhunt oczywiście wpierw wyszedł na konsole Xbox i PS2, dopiero później na PC. Właściciele tych maszynek mogli się cieszyć dodatkowymi elementami dźwiękowymi - przy podłączeniu do konsoli słuchawek słyszeli w nich głos Starkweathera, z głośników zaś dobiegały tylko odgłosy otoczenia. Zaś przy podłączeniu mikrofonu okrzyki gracza były słyszane przez łowców. Szkoda, że pecetowcy muszą się obejść ze smakiem...

Drodzy zboczeńcy, zdeprawowani sadyści i wszyscy ci, którzy się spodziewali, że Manhunt zaspokoi ich wszystkie żądze i chore marzenia: od razu dajcie sobie spokój. Będziecie zawiedzeni.

gun, staje się „nieśmiertelny") i niekoniecznie aż tak satysfakcjonujące.

Za to inteligencja łowców stoi na przyzwoitym, wręcz wysokim poziomie. Najczęściej nie atakują oni do upadłego - jeśli mogą zdobyć przewagę liczebną, uciekają i zwołują kompanów. Ich zachowanie również zależy od broni, jaką Cash aktualnie dzierży. Najciekawsza sytuacja spotkała mnie na planszy bonusowej, na której atakowało mnie trzech przeciwników z bronią ręczną (jakieś pałki, łomy etc.), a ja miałem piłę mechaniczną. Stali w pełnej napięcia pozie, wahając się, czy podejść. W końcu jeden powoli odszedł i próbował zajść mnie od tyłu. Gdy się odwróciłem, by go zabić, rzuciło się na mnie dwóch pozostałych. Akurat ta taktyka skończyła się dla nich marnie (**piła mechaniczna to najpotężniejsza broń w grze** - może poza kałasznikowami, których skuteczność zależy jednak od tego, czy uda się trafić wroga w głowę), ale gra wiele po tym zyskała w moich oczach.

Reality show jednak się ludziom powoli zaczął przejadać - przynajmniej w dotychczasowej formie. Należało poruszyć kolejną strunę - przełamać barierę niesmaku. Okazał się to strzał w dziesiątkę - ludzie z wielką chęcią robili za pieniądze wszystko. Jedzenie odchodów? Czemu nie!

Manhunt nie jest grą, mimo rodowodu konsolowego, w którą można sobie „popykać" i spokojnie wrócić do wcześniejszych zajęć. I nie dlatego, że wchłania gracza bez reszty, każąc mu zapomnieć o całym świecie. Powodem jest tu raczej **poziom trudności spowodowany przez niemożność zapisania gry w dowolnym momencie.** Chciałem się wściec, gdy pod koniec gry dziesiątki razy musiałem przechodzić ten sam spory kawałek etapu (co w skradankach trwa nawet do dziesięciu minut!) po to tylko, by zostać zabitym niemal obok samej kasety, która pozwala na zapisanie gry. Szczytem szczytów jest już za to ostatni etap. Nie zdradzę, z kim przyjdzie walczyć Cashowi - zapewniam jednak, że będzie to przeciwnik, który może się przyśnić w niejednym koszmarze. I nie dlatego, że jest taki straszny, ale dlatego, że zabicie go graniczy z cudem.

Wciąż za mało! W naszych reality show pojawiło się już wszystko, co interesuje ludzi - seks, choroba, śmierć naturalna i zadana w „afekcie" (fakt, nieco podreżyserowanym), walki gladiatorów... A ostatnio nawet wszystko to naraz. I co? Nic, ludzie się nudzą i wyłączają telewizor!

Warto też wspomnieć o wymaganiach sprzętowych. Fakt, że **grafiką Manhunt do pięt nie dorasta takiemu FarCry'owi, ale przynajmniej ma wspaniale zoptymalizowany kod.** Nawet na słabszym komputerze (256 MB RAM i Radeon 8500) działał znakomicie - zaś przy GeForce 4Ti liczba klatek na sekundę ani razu nie spadła **poniżej 60** (również nie wzrastała, ale to dlatego, że gra ma ogranicznik klatek, by nie chodziła zbyt szybko).

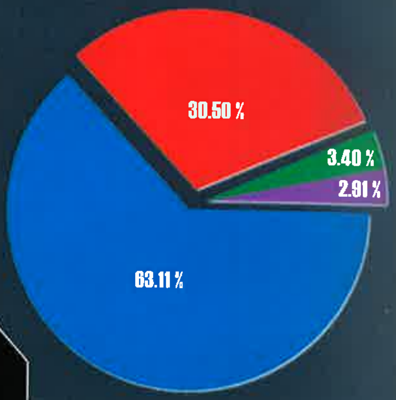
Jak wobec tego wygląda grafika? Przyzwoicie, tym bardziej że w skradankach tak naprawdę nie powinno być żadnych fajerwerków graficznych. Przez całą grę towarzyszy nam filtr wprowadzający „zabrudzenie" obrazu (podobny nieco do tego z Silent Hilla), a zdecydowana większość lokacji jest mroczna. Cóż - to gra, w której większość czasu i tak spędzimy ukryci w cieniu. **Nie sugerujcie się więc zbytnio wyglądem obrazków - ta gra na statycznych planszach wygląda znacznie gorzej niż na ekranie.**

Żeby sobie jednak nieco ponarzekać na oprawę graficzną, mogę wspomnieć o tym, że fajnie by było, gdyby np. od pewnych powierzchni (np. szkieł) odbijali się przeciwnicy - i oczywiście gracz również. Pozwoliłoby to na modyfikowanie taktyki i bardzo urozmaicało grę. **W ogóle jeśli chodzi o różnorodność,** **w Manhuncie występuje ona jedynie przy rodzajach broni, gadżetów i malowniczych morderstwach.** Nie mamy możliwości np. założenia pułapki na przeciwnika. Szkoda. Niektóre przedmioty zaś, takie jak cegła i butelka, służą tylko do odwracania uwagi przeciwnika - nie można za ich pomocą walczyć, co wydaje się nieco nielogiczne.

Do firmy przyszedł jakiś facet, wcześniej kręcił jakieś wyuzdane pornosy. Wpadł na niezły pomysł - zorganizowania „polowania na człowieka". Już się umówiliśmy z policją - rzucimy gościa, który miał zostać zabity (pozbawiony skrupułów przestępca), do wykreowanego miasta i napuścimy na niego setki jemu podobnych z jednym zadaniem - niech go zabiją. Na początku trzeba facetowi trochę pomóc, aby nie zginął za szybko... Ale i tak jest całkiem bystry - poradzi sobie bez większych oszustw.

Ankieta

Zapytałem na naszej stronie WWW, czy duży stopień brutalności ma wpływ na przyjemność czerpaną z grania. Oto wyniki:



www.cdaction.com.pl

Wielkim plusem gry jest dźwięk. Przez cały czas słyszymy bicie serca Casha, a same odgłosy kroków i rozmów (łowcy są rozgadani prawie jak Hanka Bielicka - ich kwestie się nie powtarzają) potrafią nam powiedzieć więcej niż radar, który nie przez całą grę będzie użyteczny. Naturalnie jeśli gra się w Manhunta na sprzęcie z dobrym systemem surround. Dla tej gry i tych dźwięków warto zresztą coś takiego kupić. Poza dźwiękami w grze jest jeszcze muzyka. Nienachalna, ale idealnie pasuje ona do rozgrywki, wydatnie wspomagając budowanie nastroju.

Czy mogę Manhunta z czystym sumieniem polecić? **Mimo wszystkich jego wad - tak.** Jest to tytuł przemyślany i dopracowany – opowiada jakąś historię. Grywalność również stoi na wysokim poziomie, a system oceniania zachęca do ponownego rozpoczęcia zaliczonych już misji i szlifowania do perfekcji „umiejętności". **Jedyne, co naprawdę zniechęciło mnie do tytułu - to jego cena.** Dystrybutor ustalił ją w wysokości **140 złotych,** a to jak na dzisiejsze standardy zdecydowanie za dużo. Warto chyba poczekać do obniżki.

Sukces, wreszcie! Oglądalność skoczyła, całą serię oglądała masa ludzi, a my obłowiliśmy się na reklamach. Czas zacząć myśleć o drugiej serii. Zgodnie z regułami - musi być dużo bardziej szokująca. Może odwróćmy sytuację? Wypuśćmy naszego bohatera na ulice, aby polował na zwykłych ludzi? Do tego gwałty, rabunki... Tak, to jest to! **|CDA|**

8

GRYWALNOŚĆ	8
VIDEO	7
AUDIO	9

WERDYKT

- ⊕ klimat
- ⊕ dźwięk
- ⊕ AI
- ⊕ wymagania sprzętowe
- ⊖ za małe zróżnicowanie
- ⊖ nie ma save'a w dowolnym momencie

- PRODUCENT: GELEOS
- DYSTRYBUTOR: TOPWARE
- CENA: 19,95 ZŁ
- HTTP://STRUS.TOPWARE.PL

- WIN 98/ME/OO/XP
- PROCESOR: P III 800 MHZ
- RAM: 128 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

CD 06/2004

CZARNY IWAN | KONKURENCJA DLA STRUSIA PĘDZIWIATRA...

Struś Szybki Lopez

Po ciężkim zderzeniu z Kokomando, które w redakcji zyskało wdzięczne miano "kokofako", wydawało się, że długo nie wezmę do ręki nic, co przeznaczone jest dla najmłodszego odbiorcy. I cóż? Dostałem grę o strusiach.

Na szczęście inni też mają problemy.

Tym razem połączenia między synapsami nie zostały zakorkowane przez niedorobionego kuraka. Struś: Szybki Lopez to **zabawa zręcznościowa, ale przede wszystkim szalone wyścigi**. Szalone na tyle, że wariactwo to udziela się i graczowi. Jest przy tym zabawnie i wesoło, a o to przecież chodzi. **Nie bez znaczenia jest tez rewelacyjnie niska cena produktu oraz jego polska wersja językowa.**

Jasne jak słońce

Gra jest prosta jak konstrukcja cepa. **Chodzi o to, aby zwyciężyć w wyścigach strusi.** Cała banda konkurentów do mistrzowskiego tytułu będzie się starała zepchnąć przeciwnika z toru. Sama trasa też nie jest wyłożona czerwonym dywanem. Trudności pojawiają się na każdym kroku, bowiem sadystyczni autorzy postawili na trasie maratonu mnóstwo pułapek i przeszkód.

To gra dla zwolenników jaj na twardo - szybkie wyścigi bez pardonu!

Jaja jak berety

Jajo strusia afrykańskiego, z pięknym połyskliwym kolorem porcelanowym, ma skorupę dochodzącą do 2 mm grubości. W naturze wysiaduje je przez 42 dni samiec lub obydwoje rodzice na zmianę. Pisklęta po wykluciu ważą około 1 kg. Rosną niezwykle szybko. Po roku młody struś afrykański mierzy już 2 m. Dorosłe samce strusi afrykańskich osiągają wzrost do 2,70 m i wagę do 160 kg.

Szybki jak wiatr

Na każdej z ośmiu urozmaiconych tras pojawia się nowa pułapka, ale też przedmioty bonusowe, które ułatwiają nieco wyścig. Wielkie i spoglądające groźnie drzewo czai się na strusia, aby skutecznie znokautować go grubym konarem. Na innej trasie, która wije się w piaskach pustyni, przeszkodami są wyłaniające się z gruntu, pokryte hieroglifami płyty i wypadające z sarkofagów mumie. Pomysłów tego typu jest tu naprawdę sporo - nie można się nudzić. Łatwo zaś stracić głowę, wpadając na... grabie, kraby, pająki, jeże i inne przedmioty oraz stworzenia, które znalazły się "przypadkiem" na trasie maratonu. Jakby jeszcze tego było mało, z nieba lecą kowadła, ktoś z okien rzuca doniczkami, a wielki goryl toczy po trasie zielone arbuzy (czy komuś coś to przypomina?). Na szczęście te atrakcje pojawiają się stopniowo i nie wszystkie naraz. Zadanie gracza i tak jest trudne, bowiem musi nie tylko wyprzedzić inne strusie, ale też zebrać określoną liczbę jaj. Jak to mówią „*bez jaj – to żadna satysfakcja*". A już na pewno tutaj.

Do biegu! Gotowi! Start!

Na pociechę

Ułatwienia to przede wszystkim tarcze ochronne i dodatkowe piórka życia (każde zderzenie, upadek, oznacza utratę jednego z pięciu piórek – strata wszystkich to jedno życie mniej). Są też specjalne sprężyny, dzięki którym łatwiej przeskoczyć różne pułapki (np. dziury w moście), albo buty przyspieszające na miarę tych bajkowych, siedmiomilowych.

Nowy garnitur

Fajnym pomysłem jest w grze możliwość wyboru specjalnego ubioru dla strusia. Jest na przykład struś Indianin, struś... pielęgniarka, kowboj itp. Dla zwycięzcy wyścigu przewidziano nagrodę. Warto

Struś

Zniosła strusica jajo, całe na zielono.
Struś w krzyk: z kim mnie zdradzasz, ty niewierna żono!
Skąd mam wiedzieć - odparła - pytasz jak głuptasek.
Wszak wiesz, że jak na mnie krzykną, chowam głowę w piasek.

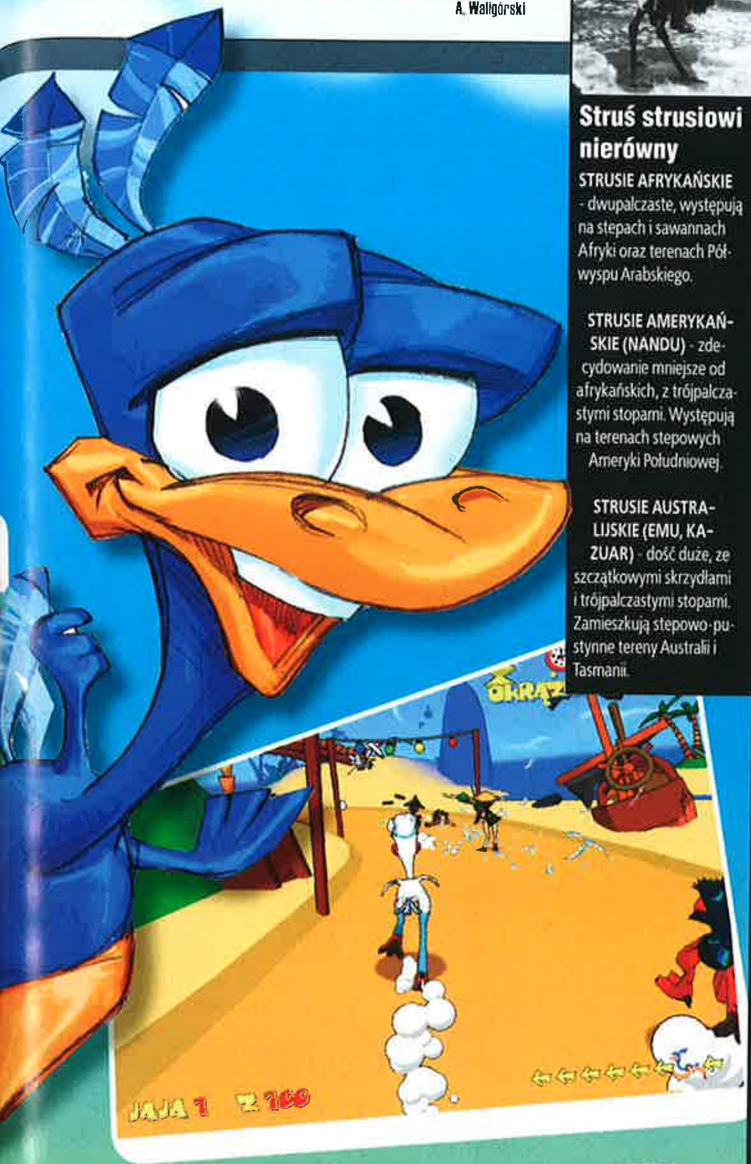
A. Waligórski

Struś strusiowi nierówny

STRUSIE AFRYKAŃSKIE - dwupalczaste, występują na stepach i sawannach Afryki oraz terenach Półwyspu Arabskiego.

STRUSIE AMERYKAŃSKIE (NANDU) - zdecydowanie mniejsze od afrykańskich, z trójpalczastymi stopami. Występują na terenach stepowych Ameryki Południowej.

STRUSIE AUSTRALIJSKIE (EMU, KAZUAR) - dość duże, ze szczątkowymi skrzydłami i trójpalczastymi stopami. Zamieszkują stepowo-pustynne tereny Australii i Tasmanii.



powalczyć o cztery ukryte poziomy i dodatkowych zawodników.

Złapane w Sieci

Dużym, i pozytywnym, zaskoczeniem jest **rzetelnie wykonana opcja gry sieciowej**. Można grać we dwie osoby na jednym komputerze (**dzielony ekran**). W grze sieciowej zmierzy się aż ośmiu fanów wyścigów.

Niezła prezencja

Grafika w grze nie jest szczególnie wyrafinowana, ale dobrze odzwierciedla styl animowanego filmu dla dzieci w klimacie zwariowanej kreskówki (kłania się będący na fali efekt *cell shading*). Scenerie są rozbudowane, duża ilość ruchomych, animowanych elementów dodaje im życia.

Ziarno gorczycy

Jednym minusem, jaki może nieco zniechęcić mniej zręcznych graczy, jest **brak stopniowania trudności**. Co prawda, ta wzrasta płynnie w trakcie rozgrywki, ale jednak brakuje tu jakiegoś rozróżnienia, co umożliwiłoby grę na stosunkowo niskim poziomie (dla młodszych).

Naprawdę warto

Struś: Szybki Lopez to dobrze zrealizowana i wesoła gierka (nie tylko) dla dzieci, która dostarcza sporo frajdy także tatusiom. Za niecałe 20 zł można komuś sprawić miły prezent. Szybki Lopez na pewno będzie bawił przez długie godziny. [CDA]

8

GRYWALNOŚĆ	8
VIDEO	7
AUDIO	7

WERDYKT

- + fajny pomysł, ładna grafika
- + kilka strusi do wyboru
- + zróżnicowane misje
- + dużo bonusów
- − brak wyraźnego stopniowania trudności
- − nieco za krótka

studia informatyczne w Bankowej

Wyższe Szkoły Bankowe studia licencjackie

Chorzów tel. (32) 24 105 24
- Informatyka w Finansach
- E-biznes
- Informatyka Ekonomiczna
- Komputerowe Modelowanie Procesów Ekonomicznych
- Sieci Komputerowe i Bazy Danych

Gdańsk tel. (58) 346 38 89 Certyfikat ECDL
- Informatyka Stosowana

Poznań tel. (61) 655 33 00
- Informatyka w Finansach
- Informatyka w Zarządzaniu
- E-biznes
- Informatyka Ekonomiczna
- Modelowanie Procesów Biznesowych

Toruń tel. (56) 66 09 111 Certyfikat CISCO
- Informatyka w Biznesie

„Najbardziej poszukiwaną grupą zawodową do 2010 roku będą informatycy. Pracę w tym zawodzie znajdzie ponad 165 tysięcy osób".

Źródło: Rządowe Centrum Studiów Strategicznych

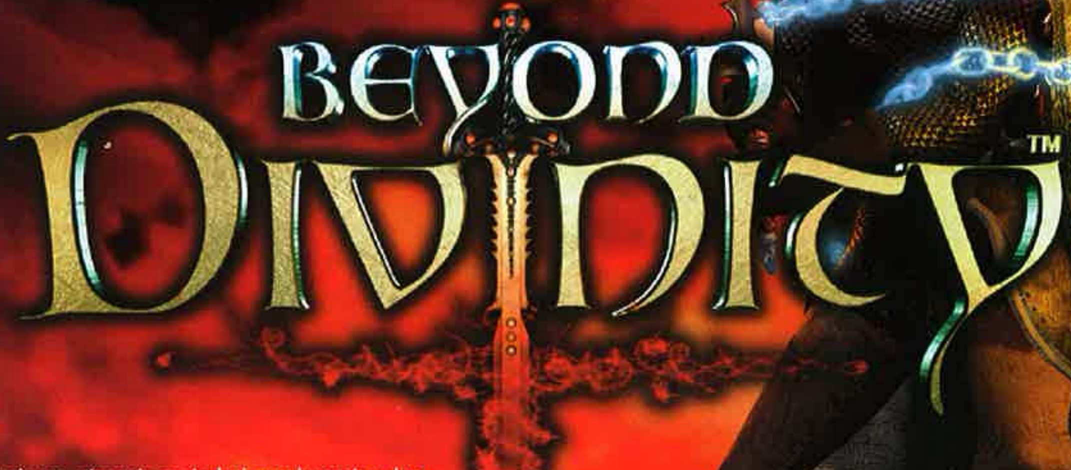
doskonała komunikacja extra 24h net
www.wsb.pl/extranet

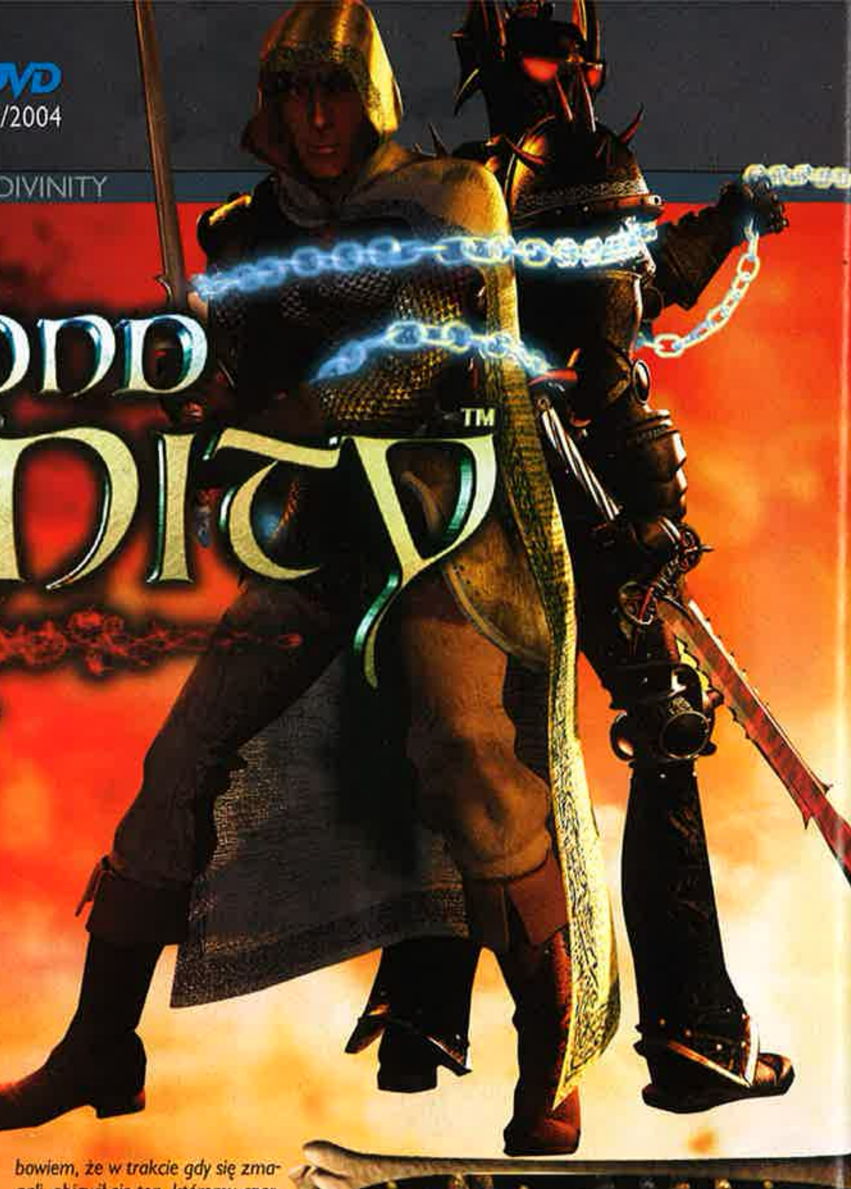
- PRODUCENT: LARIAN STUDIO
- DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
- CENA: 99,90 ZŁ
- WWW.BEYOND-DIVINITY.COM

- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: PIII 800 MHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB

DVD 06/2004

GEM | CZEKAJĄC NA PRAWDZIWY SEQUEL DIVINE DIVINITY





Beyond Divinity

Za siedmioma górami, za siedmioma lasami, w krainie Rivellonu żył był człowiek. Nie był to zwykły człowiek, jak ty czy ja. Ten człowiek był bohaterem - jednym z Wybrańców, którym Przeznaczenie wyznaczyło niezwykłe zadanie. Miał ocalić świat zagrożony przez wrogów wszystkiego, co dobre, godne i sprawiedliwe. Bohater spełnił powinność i szczęście powróciło do Rivellonu. Nie był to jednak koniec tej historii. Był to zaledwie jej początek!...

Minęło 20 *lat od chwili, gdy bohater własnymi siłą, sprytem i rozumem pokonał Pana Chaosu, kładąc kres knowaniom Czarnego Kręgu. W tym czasie założony przezeń Zakon Świętości wrósł w siłę i stał się prawdziwym domem tych, którym miłe było czynienie dobra. Oni zaś nie szczędzili sił i krwi, walcząc ze złymi, którzy przedkładali własne potęgę i chwałę nad dobro wspólne. Jedną z ofiar tej walki był paladyn, którego los zawiódł do siedziby czarnoksiężnika. Stało się bowiem, że w trakcie gdy się zmagali, objawił się ten, któremu czarnoksiężnik służył - demon Samuel. Błysnęło, huknęło i po paladynie nie pozostał ni ślad, ni popiół...*

Beyond Divinity - role-playing autorstwa belgijskiego Larian Studio - **nie jest** ciągiem dalszym historii opowiedzianej w Divine Divinity w roku 2002. Na Divinity 2 (tytuł roboczy) przyjdzie nam jeszcze poczekać przynajmniej rok. **Beyond Divinity zaś służyć ma jako pomost pomiędzy obydwiema „prawdziwymi" Divinity** - jest szansa, by nieco lepiej poznać świat zrodzony w wyobraźni ich twórców. Ponadto - czego oni sami wcale nie kryją - BD jest swoistym poligonem doświadczalnym dla rozwiązań, jakie mają się pojawić w Divinity 2, a może i kolejnych grach serii. Stąd też w Beyond Divinity, grze podobnej do pierwowzoru - tak wiele elementów w serii nowych.

Nowe w Beyond Divinity, czyli dla tych, którzy nie lubią czytać:

- załążek drużyny - głównemu bohaterowi stworzonemu przez gracza towarzyszy Rycerz Śmierci oraz ewentualnie - magiczne 'dolls' przyzywane dzięki znajdowanym figurkom
- battlefields - miniświaty istniejące równolegle do tego gry, pozwalające zdobyć dodatkowe doświadczenie, ale także pieniądze i przedmioty
- summoning dolls - magiczne istoty przywoływane na określony wysokością zdolności przyzywania czas, wspomagające „drużynę" siłą i magią, lub najczęściej służące jako detonator pułapek
- skomplikowanie labiryntów i zagadek aż do stopnia, w którym stają się one frustrujące
- trójwymiarowe modele istot żywych sprawdzające się znacznie gorzej niż ich dwuwymiarowe odpowiedniki z Divine Divinity

Bohater nasz jednak nie zginął. Demon przeniósł go pomiędzy światami i umieścił w lochach przerażającej twierdzy. Żył zatem nasz bohater, ale niezwykła podróż sprawiła, że słaby był, słabiutki jak dziecię. Na nic się zdało wszystko, czego doświadczył był przez lata spędzone w służbie świątynnej. ***Przejście przez portal magiczny sprawiło, że zapomniał wszystkiego, co niegdyś znał i w czym się wprawiał.*** *I choć nie był, jak bohater pierwszej z historii, osamotniony w swej walce, śmierć byłaby mu milsza niż osoba jego towarzysza.* ***Towarzystwem i pomocą bowiem służył mu Rycerz Śmierci*** *o duszy tak czarnej jak Otchłań, z której wychynął. Ten wrogiem byłby mu raczej niż przyjacielem, gdyby nie jego niedawny pan i władca - demon Samuel, który w swej* ***złośliwości skuł ich dusze w jedną tak, że odtąd nierozłączni się stali i dbać o siebie wzajem musieli.*** *Rycerz ten bezimienny także pozbawion swych mocy został i wszystkiego uczyć się miał od nowa...*

Pierwszą ze znaczących zmian w stosunku do wciąż dobrze pamiętanego pierwowzoru jest w Beyond Divinity załążek drużyny. W Divine Divinity bohater gracza skazany był na samego siebie. **W BD od samego początku ma on nieodłącznego towarzysza - Rycerza Śmierci.** Stanowią oni niemal kompletne przeciwieństwa - postać tworzona przez gracza była kimś w rodzaju paladyna - osoby, której zadaniem było tępienie zła w każdej sytuacji i pod każdą postacią. Skucie ich dusz przez Samuela jednak sprawia, że zmuszeni są oni pomagać sobie nawzajem, gdyż **śmierć jednego z nich oznacza koniec obojga.** Ich wspólnym celem staje się odnalezienie kogoś, kto zdołałby zerwać tę niezwykłą więź, następnie - dla bohatera gracza - także powrót do Rivellonu.

Beyond Divinity polecić mogę jedynie najwierniejszym fanom sagi o Divine Divinity, a i to dopiero po zaktualizowaniu gry.

I stało się tak, że dwaj zaprzysięgli wrogowie - istoty, które istniały, aby nawzajem walczyć ze sobą, stali się braćmi niemal. Wspólnie przemierzali korytarze i sale cytadeli Samuela. Nie minęło też dużo czasu, jak stanąć musieli u swego boku, by ramię w ramię walczyć w obronie ich wspólnego życia. Wkrótce zaś także poczuli, że poczynają do nich wracać umiejętności utracone w trakcie zjednoczenia. Świadomość zaś tego, że tak bardzo od siebie zależą, poczęła ich różnić jeszcze bardziej tak, by - poprzez te różnice - mogli się wzajem uzupełniać. I stało się tak, że gdy jeden miecza się uczył, drugi z łuku szył i mistrzów magyi szukał, aby arkana magiczne zgłębiać...

Rycerz Śmierci jest tu w pełni kierowany przez gracza i tak jak jego postać podstawowa, zdolny jest uzyskiwać doświadczenie i rozwijać się, dzięki czemu możliwe staje się kierowanie rozwojem drużyny w taki sposób, by postaci uzupełniały się wzajemnie. Beyond Divinity zaś w porównaniu z pierwowzorem idzie jeszcze krok dalej w próbie stworzenia **systemu wolnego od idei klas postaci i zastępuje je systemem umiejętności odpowiednich dla dawnych profesji** (wojownika, łotrzyka, maga), ale dostępnych każdemu bohaterowi niezależnie od specjalizacji. Jedyne ograniczenia to wysokość współczynników (warto dodać, że w charakterystyce postaci - prócz siły, wytrzymałości, zręczności i inteligencji - znaleźć teraz można także sztukę przetrwania i szybkość odpowiedzialną także za unik) oraz... dostęp do umiejętności - księgi lub nauczyciela, który ją wyjaśni. Nie sposób jednak nie zauważyć zarazem, że **nowy system jest znacznie bardziej skomplikowany od tego pamiętanego z Divine Divinity.** Dotąd zgrupowane umiejętności

Divinity 2

Nową nadzieją serii, po niezbyt udanej Beyond Divinity, jest jej faktyczny sequel - Divinity 2. Niestety, jak na tę chwilę nic ponad to, że akcja gry na powrót ma się rozgrywać w Rivellonie, a ona sama będzie w pełni trójwymiarowa - nie wiemy.

Hmm... Wygląda tak sobie.

uległy rozbiciu na mniejsze (łącznie ponad 290 umiejętności i czarów!), co sprawia że stają się one mniej, a czasem wręcz kompletnie nieprzydatne. Na szczęście istnieje możliwość „cofnięcia" wyboru i lepszego spożytkowania raz wydanych punktów.

Los wiódł bohaterów przez różne światy. Hale Cytadeli Samuela ustąpiły krajobrazom Wyspy Cytadeli, na której dane im było po raz pierwszy niebo nowego lądu. Przyszło im też odwiedzić wioskę chochlików, świątynię, akademię, las grzybny, pajęczy, martwy, kryształowy, popielny, bagna i torfowiska. Z każdym przebytym krokiem, każdym wykonanym zadaniem i każdym pokonanym przeciwnikiem rośli oni w potęgę, zyskując władzę przyzywania sprzymierzeńców i odwiedzania światów równoległych. Stali się przedmiotem zainteresowania demona Asmodheusa oraz nekromanty, zdolnego przyzywać bohaterów z wymiarów, w jakich się znaleźli. Wreszcie, po wielu, wielu godzinach i dniach od chwili, gdy po raz pierwszy podali sobie ręce, stanęli u wrót drzwi do Rivellonu – tu, na równinie był także On...

Beyond Divinity jest równie nieliniowa - czy raczej sprawia takie wrażenie - jak Divine Divinity. Nie od razu dane jest nam jednak poznać cechujący je obie rozmach i kompleksowość ich świata, gdyż cały pierwszy z czterech aktów - pełniący rolę samouczka - składa się wyłącznie z serii labiryntów. Dopiero akt drugi pozwala na wybór własnej drogi w sposób, jaki pamiętamy z Divine Divinity. **Potwornie nierówny jest także poziom trudności gry** - zdarzają się miejsca, w których przeciwnicy stanowią przeszkodę nie do przebycia (np. czterech Death Knightów jeszcze w fortecy Samuela). Różnice te wyrównać można, przenosząc się na „pola bitew" - battlefields, w istocie będących mikroświatami, które oferują dodatkowe starcia, a więc i doświadczenie, oraz przedmioty. Warto mimo to pamiętać, że potwory w grze starają się równać do poziomu doświadczenia bohaterów, więc zwykle po wyprawie wymuszonej spotkaniem z silnym przeciwnikiem powraca się do przeciwnika jeszcze silniejszego. Warto także odwoływać się do pomocy 'dolls' - chwilowych sprzymierzeńców, dostępnych (po jednym) w każdym akcie gry.

Nietrudno zauważyć, że **Beyond Divinity nie zrobiło na mnie tak dobrego wrażenia jak jej poprzedniczka.** Być może stało się tak, gdyż Divine Divinity było niespodzianką i nie wiązałem z nią żadnych nadziei. Była także pierwszą grą Larian Studio, a debiutantom można znacznie więcej wybaczyć. Zdumiewające jednak, że w Beyond Divinity popełnili oni więcej błędów - fasadowość fabuły (choćby samo skucie dusz bohaterów), wyczuwalna liniowość i nierówny poziom trudności to przyczyny, dla których tyle w niej przyjemności, co złości. Wszystko to sprawia, że **Beyond Divinity polecić mogę jedynie najwierniejszym fanom sagi o Divine Divinity, a i to dopiero po zaktualizowaniu gry,** gdyż w pierwotnych jej wersjach (w tym także niestety mojej - developerskiej) zdarzały się błędy uniemożliwiające ukończenie rozgrywki. Słowem: to dobry sposób, by spędzić wolny czas. Zdaje się jednak, że o lepsze naprawdę nietrudno. **|CDA|**

6+

GRYWALNOŚĆ		7
VIDEO		6
AUDIO		6

WERDYKT

- ⊕ setki godzin grania
- ⊕ setki NPC-ów i zadań
- ⊕ całkowita wolność rozwoju postaci
- ⊕ pomysł z battlefields
- ⊕ znakomita muzyka Cyryla Pokrowskiego

- ⊖ skomplikowane i frustrujące labirynty
- ⊖ sporo błędów
- ⊖ przeciętna grafika (trójwymiarowe postacie na dwuwymiarowym tle)

To widać, słychać i czuć.

Beyond Divinity była dla Larian Studio okazją, by wypróbować nowe rozwiązania nie tylko w kwestii treści, ale i formy gry. Widocznym tego przejawem są w pełni przestrzenne postacie istot żywych. Dzięki przeniesieniu ich w trzeci wymiar możliwe jest określenie w niewielkim stopniu wyglądu głównego bohatera i późniejsze dokładne odwzorowanie jego wyposażenia. Pojawiła się także funkcja zbliżenia widoku (zoom), ta jednak - z uwagi na wciąż dwuwymiarowe tła - pozostaje w zasadzie kompletnie nieprzydatna.

Próba przejścia w trójwymiar ma jeszcze jeden niezamierzony skutek - **Beyond Divinity jest... brzydsza niż jej starsza, w pełni dwuwymiarowa siostra.** Postacie są tu kanciaste i zbyt wyraźnie odcinają się od tła. Niezbyt płynne są także ich animacje.
Muzyka w Beyond Divinity stworzona została przez Cyryla Pokrowskiego i prezentuje poziom Divine Divinity. Jednak już głosy - tak jak wówczas - są słabawe, zwłaszcza towarzyszący nam przez całą grę Rycerz Śmierci (choć kilka jego monologów jest autentycznie śmiesznych).

Także interfejs budzi mieszane uczucia. Znakomicie, jak zwykle, sprawuje się rozbudowany dziennik. Słabo - jak zawsze - ekran ekwipunku, któremu - nawet mimo istnienia filtrów pozwalających „wyłączyć" określone grupy - wciąż brakuje elegancji i przejrzystości konkurentów, choćby Diablo czy Sacred.

NOWE logosy i dzwonki

www.mobila.pl

Usługi są dostępne we wszystkich sieciach GSM: **Plus, Era, Idea, HEYAH**

Wszelkie reklamacje prosimy kierować na mail **sms@mobila.pl**

DZWONKI MONO / NOKIA / SMS 7265 / 2,44 ZŁ
DZWONKI POLI / MOTOROLA, SONY ERICSSON, SAMSUNG, SIEMENS, NOKIA, ERICSSON, SAGEM, PHILIPS* / SMS 7365 / 3,66 ZŁ

MONO	POLI*	hip hop / polska
AA22.030282	AA22.030270	Jacek Kaczmarski, Obława
AA22.026317	AA22.029679	Mezo, Futbol
AA22.026285	AA22.029678	Ascetoholix, Gra świateł
AA22.026284	AA22.029677	52 Dębiec, Konfrontacje
AA22.025150	AA22.029639	WWO, Damy radę
AA22.024919	AA22.029649	Natalia Kukulska, Decymy
AA22.027743	AA22.029710	Perfect, Niepokonani
AA22.027737	AA22.029705	Flexxip, List
AA22.026316	AA22.029680	Trzeci wymiar, Skamieniali
AA22.025136	AA22.029635	Hadesu Ls, Dobra Rzecz
AA22.027900	AA22.029721	Grammatik, Nie ma skróconych dróg
AA22.030385	AA22.030417	Maanam, Karków, ocean wolnego czasu
AA22.030096	AA22.030115	Fenomen, Sam na sam
AA22.027863	AA22.029716	Republika, Odchodząc
AA22.030242	AA22.030418	Peja, Co cię boli
AA22.027862	AA22.029715	Jeden Osiem L, Czasem tak bywa
AA22.027740	AA22.029707	Liber&Doniu, Skarby
AA22.024922	AA22.029619	Mezo feat. Liber, Żeby nie było
AA22.024913	AA22.029660	Ania Dąbrowska, Tego chciałam
AA22.030383	AA22.030416	IRA, Ikar
AA22.030425	AA22.030431	Voo Voo, Moja broń
AA22.030100	AA22.030120	TEWU, Z nimi ruszaj
AA22.029735	AA22.030050	Papa Dance, Mona Lisa
AA22.027861	AA22.029714	Fu, Nie mów mi
AA22.026278	AA22.029672	Magda Femme, Daleko stąd
AA22.025139	AA22.029640	Mor W.A,, Tam i z powrotem

MONO	POLI*	pop / rock
AA22.030283	AA22.030271	Garou, Passe ta route
AA22.030424	AA22.030428	Van Helden Armand, Here My Name
AA22.030288	AA22.030274	N.E.R.D., She wants to move
AA22.027899	AA22.030273	Everlast, White trash beautiful
AA22.030421	AA22.030429	Blue, Breath Easy
AA22.030381	AA22.030415	The White Stripes, I Just don't know what...
AA22.030379	AA22.030412	Starsailor, Four to The Floor
AA22.030422	AA22.030426	Alicia Keys, If I Ain't Get You
AA22.030223	AA22.030235	OutKast, The Way You Move
AA22.030221	AA22.030237	Lavigne Avril, Don't Tell Me
AA22.025138	AA22.030107	Killer, Naughty Boy
AA22.030388	AA22.030411	Corrs, Summer Sunshine
AA22.026277	AA22.030117	Benassi Bros, Illusion
AA22.026276	AA22.029670	3 Doors Down, Here Without You
AA22.030085	AA22.030114	Groove Coverage, 7 Years and 50 Days
AA22.030384	AA22.030410	Sarah Connor, Just One Last Dance
AA22.030423	AA22.030430	Nerd, She Want To Move
AA22.030228	AA22.030241	Sugababes, In The Middle
AA22.030227	AA22.030240	Britney Spears, Everytime
AA22.030420	AA22.030427	Anastacia, Left Outside Alone
AA22.029733	AA22.030049	D 12, My Band
AA22.030086	AA22.030116	Air, Cherry Blossom Girl
AA22.030083	AA22.030105	Usher, Yeah
AA22.030276	AA22.030272	Martin Kesici, Angel of Berlin
AA22.030226	AA22.030238	Cypress Hill, What's Your Number
AA22.027738	AA22.029706	HIM, Solitary Man

Jeżeli chcesz mieć nowy dzwonek wyślij SMS o treści: **AA22.(numer dzwonka)** pod numer **7265** (dla dzwonków **monofonicznych**, koszt tylko **2,44 zł**) lub **7365** (dla dzwonków **polifonicznych**, koszt tylko **3,66 zł**). Jeśli chcesz wysłać dzwonek znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer **7265** (dla dzwonków monofonicznych) lub **7365** (dla dzwonków polifonicznych) o treści: **AA22.(numer dzwonka).numer telefonu znajomego** np. AA22.105599.505779351.

Dzwonki monofoniczne dostępne tylko dla wybranych modeli telefonów komórkowych NOKIA.

Dzwonki polifoniczne dostępne tylko dla wybranych modeli telefonów SAMSUNG, MOTOROLA, SIEMENS, SONY ERICSSON, ERICSSON, NOKIA, SAGEM, PHILIPS obsługujących dzwonki w formacie midi lub smaf i z opcją WAP.

WIADOMOŚCI GRAFICZNE / NOKIA / SMS 7265 / 2,44 ZŁ

AA22.027654 AA22.027708 AA22.027012 AA22.027713 AA22.015745 AA22.027714 AA22.027716 AA22.011547 AA22.027722 AA22.029967

AA22.027649 AA22.027706 AA22.027709 AA22.015883 AA22.030350 AA22.030345 AA22.030341 AA22.030003 AA22.029978 AA22.026863

AA22.011546 AA22.027002 AA22.026965 AA22.016463 AA22.030351 AA22.010478 AA22.030335 AA22.030336 AA22.011542 AA22.029976

AA22.016298 AA22.016142 AA22.010479 AA22.015867 AA22.030352 AA22.026920 AA22.023074 AA22.026749 AA22.016097 AA22.016332

AA22.014912 AA22.016030 AA22.026966 AA22.009263 AA22.011550 AA22.026753 AA22.030353 AA22.016189 AA22.026980 AA22.016158

AA22.026823 AA22.011544 AA22.026772 AA22.015752 AA22.009535 AA22.011541 AA22.014355 AA22.010487 AA22.011548 AA22.016065

AA22.026785 AA22.026832 AA22.026774 AA22.026958 AA22.009531 AA22.016383 AA22.015753 AA22.015817 AA22.015720 AA22.015829

Jeżeli masz telefon **NOKIA** i chcesz ściągnąć wiadomość graficzną wyślij SMS o treści: AA22.(numer loga) pod numer **7265**. Płacisz za to tylko **2,44 zł**. Jeśli chcesz wysłać wiadomość graficzną znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer **7265** o treści: AA22.(numer loga).numer telefonu znajomego np. **AA22.017707.505779351. Usługa dostępna dla wybranych modeli telefonów NOKIA.**

LOGOSY / NOKIA, SIEMENS, ALCATEL, ERICSSON, MOTOROLA, SONY ERICSSON / SMS 7164 / 1,22 ZŁ

010876 004148 027300 027276 027064 027523 000400 015686

027512 000606 011169 000601 028021 000574 008142 000454

002814 015595 016558 022740 005522 027424 000404 014863

027103 011532 014897 004789 022736 016551 027432 000451

022724 027073 011535 016233 011539 014239 002342 027351

008145 016489 030501 011537 008074 003003 023114 000465

Jeżeli masz telefon **NOKIA** i chcesz ściągnąć logo wyślij SMS o treści: AA22.(numer loga) pod numer **7164**. Płacisz za to tylko **1,22 zł**. **Alcatel** wyślij AA22.A(numer loga), **Motorola** wyślij AA22.M(numer loga), **Sony Ericsson i Ericsson** wyślij AA22.E(numer loga), **Siemens** wyślij AA22.S(numer loga). Jeśli chcesz wysłać logo znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer **7164** o treści: AA22.(numer loga).numer telefonu znajomego np. dla NOKII: **AA22.023775.505779351**, a dla innych aparatów podaj odpowiednią literę przed kodem loga. **Usługa dostepna dla wybranych modeli telefonów Nokia, Alcatel, Ericsson, Motorola, Sony Ericsson, Siemens**

TAPETY KOLOR / NOKIA
SMS 7365 / 3,66 ZŁ

028101 026039 028187

026156 029891 028181

028200 030294 028135

029807 028195 026358

028108 028098 027986

026117 028109 026118

027920 026091 028171

027842 029739 027838

026257 027667 026286

026292 029740 026582

026682 026287 026183

026059 026050 029839

026040 026095 026066

026149 029841 025166

025863 026168 021643

029870 026099 030198

026120 027931 030317

Jeżli masz telefon **NOKIA** i chcesz ściągnąć kolorową tapetę wyślij SMS o treści: **AA22.(numer tapety)** pod numer **7365.** Płacisz za to tylko **3,66 zł**. Jeśli chcesz wysłać kolorową tapetę znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer **7365** o treści: **AA22.(numer tapety).numer telefonu znajomego** np. AA22.017707.505779351. Usługa dostępna dla wybranych modeli **NOKIA** posiadających kolorowy wyswietlacz i funkcje **WAP**. Przed pobraniem upewnij się że masz skonfigurowane połączenie **WAP**.

GRAFIKI I DZWONKI / SIEMENS / SMS 7365 / 3,66 ZŁ

AA22.S030507 AA22.S030442 AA22.S030446 AA22.S030451

AA22.S030362 AA22.S030373 AA22.S030363 AA22.S030453

AA22.S030372 AA22.S030136 AA22.S030367 AA22.S030139

AA22.S030544 Eamon, I Don't Wannt You Back
AA22.S030543 Kurt Nilsen, Here She Comes
AA22.S030542 Christina Milian, Dip It Low
AA22.S030541 Max, Can't Wait Untill Tonight
AA22.S030548 Perfect, Kto dziś przygarnie mnie
AA22.S030539 Safri Duo, All The People in The...
AA22.S030383 IRA, Ikar
AA22.S030386 D 12, My Band
AA22.S030389 Usher, Yeah
AA22.S030550 Flexxip, List
AA22.S030549 Anastasia, Left Outside Alone

AA22.S030378 Starsailor, Four to The Floor
AA22.S030545 Sugababes, In The Middle
AA22.S030537 Sylwia Wiśniewska, 12 łez
AA22.S030553 Lenny Kravitz, Where Are We Running
AA22.S030552 Pezet/Noon, Nie jestem dawno
AA22.S030385 Maanam, Kraków,ocean wolnego czasu
AA22.S030381 The White Stripes, I Just Don't Know...
AA22.S030387 Oda do radości zIX Symf.
AA22.S030384 Sarah Connor, Just One Last Dance
AA22.S030551 Pan Duze P feat. Mezo, Nasze życie
AA22.S030546 Mouse T., Is It Cause I'm Cool

Jeżeli masz telefon **Siemens** i chcesz mieć nowe logo lub dzwonek wyślij SMS o treści: AA22.S(numer logo lub dzwonka) pod numer **7365**. Płacisz za to **3,66 zł**. Jeśli chcesz wysłać logo lub dzwonek znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer **7365** o treści: AA22.S(numer logo lub dzwonka).numer telefonu znajomego np. **AA22.S105599.505779351**.

Tylko dla telefonów Siemens: A50, A52, A55, A60, C45, C55, M50, M55, MC60, ME45, MT50, S45, S55, SL42, SL45, SL45i, SL55, SX1

- PRODUCENT: RELATED DESIGNS
- DYSTRYBUTOR: TOPWARE POLAND
- CENA: 79 ZŁ
- HTTP://CASTLESTRIKE.TOPWARE.PL

- WIN 98/ME/OO/XP
- PROCESOR: PIII 1 GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: T&L 32 MB

DVD 04/2004 CD 04/2004

ALLOR | Z WIERZCHU SŁODKIE, W ŚRODKU MDŁE

CASTLE STRIKE

Zamki i maszyny oblężnicze, rycerstwo i wojsko zaciężne, wielkie bitwy i plagi, katapulty i artyleria prochowa. Wojna stuletnia to całkiem ciekawy okres w historii Europy i aż dziw bierze, że twórcy gier tak niechętnie do niego sięgają. Przynajmniej jeśli nie liczyć przygód pewnej Joanny.

W lukę tę wstrzeliwuje się niemieckie studio Related Designs i ich Castle Strike. **Teoretycznie jest w nim wszystko to, co w tej epoce najlepsze.** Wielkie zamki do zdobycia, mnóstwo sprzętu oblężniczego z artylerią włącznie, szlachta i wojska zaciężne, przy pomocy których ten sprzęt obsadzamy, oraz plagi – te akurat robią jedynie za nieprzyjemnych statystów. Do tego występują tu jeszcze pałający do siebie wielką „miłością" Francuzi i Anglicy, choć zanim się do tej części dojdzie, trzeba się najpierw zapoznać z historią niemieckiego rodu Rabenhorst.

Pan i władca

Nie ma się w sumie czemu dziwić - lokalny patriotyzm rządzi. I można by nad tym od razu przejść do porządku dziennego, gdyby nie jedna – może i całkiem realistyczna, ale przy okazji i mocno irytująca – sprawa. Otóż, gra jest po angielsku, z angielskim menu i takimi samymi napisami w trakcie filmików. Bohater z Rabenhorstów też mówi do nas w języku Shakespeare'a. Ale zwykli wojacy czy chłopi, jakich spotyka się w trakcie (nieobowiązkowego) tutoriala już do nas szprechają. Nie mówią po angielsku z niemieckimi naleciałościami, jak to zazwyczaj bywa, ale coś tam

CASTLE STRIKE

Wojna Stuletnia

Wojna stuletnia to okres wojen toczonych między Anglią a Francją w latach 1337-1453, których główną przyczyną było dążenie Walezjuszów do przejęcia kontynentalnych posiadłości Plantagenetów w Akwitanii (Guyenne). Działania wojenne prowadzone były wyłącznie na terytorium Francji - podzielić je można na 4 okresy:

1) 1337-1360 zwycięstwa Anglików (m.in. pod Crécy 1346 i Poitiers 1356) uwieńczone traktatem w Brétigny (1360), przekazującym we władanie angielskie północne i zachodnie wybrzeża Francji.

2) 1360-1380 wzmocnienie pozycji militarnej Francji dzięki reformom przeprowadzonym przez Karola V Mądrego (1364-1380) i odzyskanie większości utraconych terenów.

3) 1380-1420 załamanie się potęgi francuskiej pod rządami Karola VI Szalonego (1380-1422) i ofensywa Henryka V Lancastera (zwycięstwo pod Azincourt 1415), zakończona traktatem w Troyes (1420), uznającym Henryka V za dziedzica tronu francuskiego i przekazującym pod panowanie Anglików terytoria francuskie na północ od Loary.

4) 1420-1453 sukcesy Francuzów - oswobodzenie Orleanu przez wojska Joanny d'Arc i koronacja Karola VII w Reims (1429), opanowanie Paryża (1435), pokonanie angielskiej armii ekspedycyjnej pod Castillon (1453) i zmuszenie Anglików do wycofania się z kontynentu (do 1558 w ich posiadaniu pozostawało jedynie Calais).

Obydwa kraje zostały w wyniku wojny stuletniej osłabione i wyniszczone. Przyniosła to również zmiany w sztuce wojennej, m.in. rycerskie pospolite ruszenie zostało zastąpione przez zawodowe wojska najemne, powszechnie zaczęto używać artylerii.

Informacja pochodzi z Wielkiej Internetowej Encyklopedii Multimedialnej edycja 2001, http://wiem.onet.pl/wiem/006c93.html

szprechają po swojemu. Nie jest to jednak wynikiem jakiejś nieudolnej „anglizacji" gry, a świadome założenie (i to niemające nic wspólnego z germanizacją graczy), bo podobnie jest w ostatniej kampanii z Francuzami – też „parlają" po swojemu jak najęci. OK – rozumiem, że pewnie chciano grę jakoś uatrakcyjnić, ale taka dwu-, a właściwie trójjęzyczność jest dość uciążliwa*.

Back to tutorial

Wracajmy jednak do tutorlala – składa się z trzech misji, w czasie których poznajemy w zasadzie wszystko, co w późniejszej grze będzie nam potrzebne: od banałów, takich jak kierowanie i grupowanie żołnierzy, przez tworzenie oddziałów, budowanie zamków, zbieranie surowców i podatki, po dbanie o zaplecze logistyczne oraz obsługę ciężkiego sprzętu oblężniczego. Wszystko to ponadto w bardzo przystępny sposób. Zresztą równie wielka w tym zasługa sensownie dobranego „programu nauczania", jak i przemyślanego interfejsu użytkownika.

zgromadzimy niezbędne surowce, wciskamy przycisk i wszystko to w parę sekund wyrasta z ziemi. Niezbyt to realistyczne (inne budynki powstają w zwykły sposób, tj. budowane mozolnie przez chłopów), ale za to wydatnie skraca czas rozgrywki – patrzenie na wznoszące się mury byłoby w końcu i tak nudnym zajęciem.

Wojowie i bitwy

O ile jednak sterowanie stroną ekonomiczną rozwiązane zostało wzorowo, do walki można się w paru miejscach przyczepić. No, choćby do ciężkiego sprzętu. By można było z niego strzelać, potrzebna jest załoga, ale przemieszczać się w położeniu marszowym (tzn. rozłożonym na części pierwsze i ciągniętym przez pojawiającego się znikąd woła na równie magicznym wozie) może już samodzielnie. W dodatku w czasie tej przeprowadzki obsługa przestaje być obsługą i później ochotników trzeba znowu ładować na działo, co niepotrzebnie całą sprawę komplikuje.

Międzymordzie

Srogi śródtytuł - i dalej będę prawił o interfejsie. Bardzo fajną jego cechą jest to, że **choć w grze występują aż cztery typy surowców (kamień, drewno, rudy żelaza oraz złoto), ich zbieranie zostało całkowicie zautomatyzowane.** Wystarczy jedynie określić, ilu chłopów ma się zajmować pracą, a komputer samodzielnie zadba o to, by zajmowali się oni wydobywaniem surowców, wznoszeniem nowych budynków (choć to my określamy, jaki budynek i gdzie ma zostać postawiony) czy też gaszeniem pożarów, gdy te już wybuchną. Oczywiście można także sterować wszystkim ręcznie, ale podstawą w tej grze jest walka, więc w praktyce z tej możliwości za często się nie korzysta. Przynajmniej podczas grania w singla na normalnych poziomach trudności, bo multi, gdy liczą się sekundy, to już inna sprawa. **Bardzo przyjemnie rozbudowuje się tu także zamki**: najpierw wytyczamy plany murów, ustawienie wież i bram, a następnie, gdy tylko

Nie najlepiej rozwiązano także sprawę dowodzenia dużymi oddziałami. Żołnierzy można grupować, zmieniać ich agresywność (trzy poziomy), ale już nie sposób zmienić ich formacji – idą zawsze w prostokącie, choć na szczęście można samemu ustalić to, w którą stronę ten będzie zwrócony. Za to do plusów należy zaliczyć opcję tworzenia oddziału z bohaterem jako dowódcą – dzięki jego obecności można dodatkowo wybrać jeden z trzech bonusów (przełączane w dowolnym momencie): albo dużo lepszy atak i nieco lepszą obronę, albo dużo lepszą obronę przy nieco lepszym ataku, albo też większą szybkość poruszania się.

Fabula i inne takie

Z dotychczasowego opisu wynika, że źle nie jest, ale jak się to wszystko złoży do kupy i doprawi fabułą, niestety wyjdzie danie lekko tylko wybijające się ponad przeciętność. Owszem, **Castle Strike jest niezłe graficznie**, do tego ma 3 kampanie po 8 misji, z całkiem różnorodnymi misjami (nawet takie a la Commandos) oraz multi dla maksymalnie 4 graczy i w 3 różnych trybach (deathmatch, zdobywanie zamku oraz polowanie na dziewicę), z możliwością grania z przeciwnikiem sterowanym przez komputer, ale...

Gra jest po prostu jakaś taka nijaka. Może przez przydługawe filmiki, może przez średnio działające wyszukiwanie drogi przez oddziały, przez co przy dłuższych przemarszach lubią się one porozłazić, może przez słabo wyglądające zbliżenia (postacie wyglądają z bliska co najwyżej średnio), może przez... Sam już nie wiem - przez co, w każdym razie nie potrafi ona za długo przy komputerze utrzymać, choć teoretycznie powinna, bo np. w Twierdzę (dość podobny tytuł) czy Warrior Kings zagrywałem się do bólu... **|CDA|**

* sprawdzone doświadczalnie na 3 innych miłośnikach RTS-ów losowo wybranych przez bezstronnego** autora

** nie jego wina, że nie udało mu się*** znaleźć żadnego miłośnika RTS-ów znającego angielski, niemiecki i francuski nie tylko z nazwy

*** wśród własnych znajomych, ale tych przecież nie dobiera się specjalnie pod ocenę jednej gry, nie może to więc zostać uznane za celowe działanie na szkodę gry

6

GRYWALNOŚĆ	6
VIDEO	7
AUDIO	7

WERDYKT

+ wielkie zamki
+ kupa maszyn oblężniczych
+ system zarządzania podwładnymi
+ spora różnorodność misji

- trójjęzyczne gadanie
- przydługawe filmiki
- takie sobie AI

PRODUCENT: GALILEA
DYSTRYBUTOR: WANADOO
WWW.WANADOO.COM

WIN 98/ME/OO/XP
PROCESOR: PIII 500 MHZ
RAM: 64 MB
GRAFIKA RAM: 16 MB

EGM | KUBA GO HOME!

Jack the Ripper

Istnieją pewne mity, które utkwiły w ludzkiej świadomości dzięki splotowi niezwykłych wydarzeń oraz wysiłkom literatów i dziennikarzy. W Polsce przez długi czas takim mitem była hekatomba żołnierzy broniących Westerplatte (...prosto do nieba czwórkami szli żołnierze z Westerplatte). A w sumie zginęło ich tam piętnastu.

A my narzekamy na polskie drogi?

Irlandczycy mieli **krwawą bitwę pod Ballymahoney, której nigdy nie było** i o której balladę, co legła u źródeł mitu, ułożyło trzech podpitych hulaków w jednym z dublińskich barów. Amerykanie mają **strzelaninę w Corralu O.K.** Zginęło tam w sumie chyba ze trzech ludzi, a trzech innych odniosło rany. W pierwszej lepszej większej kraksie na drodze ginie większa liczba ofiar, ale o strzelaninie w O.K. Corral nakręcono kilkanaście filmów, napisano kilkadziesiąt książek i skomponowano wiele ballad. W Anglii takim mitem, który do dziś budzi emocje (oprócz wielu innych), jest historia **Kuby Rozpruwacza** (sam sobie nadał to imię).

N° 4255 - November 16th 1901
Daily Illustrated
The Daily Illustrated - New York City Daily Newspaper
JACK THE RIPPER IN NEW YORK?
Another night of horror in Low Side District.

Spektakl trwa mać. Tfu... Mać trwa... ma trwać!

Nic zatem dziwnego, że Kubuś Rozpruwacz trafił też w końcu pod nóż komputerowych oprawców i skończył jako gra. Dodajmy, że skończył raczej marnie – a dobrze mu tak, mordercy. On się pastwił nad ofiarami, ja teraz w rewanżu też połaskoczę go czubkiem pióra (które często ostrzejsze jest od noża i też można zabić nim człowieka) niekoniecznie po policzku.

W grze wcielasz się w Jamesa Palmera - jednego z czołowych reporterów gazety *New York Today*, któremu szef powierza rolę rozeznania się w kilku ostatnich zabójstwach prostytutek wśród mrocznych zaułków Nowego Jorku z roku 1901. **Wielu ludzi zaczyna wierzyć, że w mieście pojawił się na gościnnych występach londyński Rozpruwacz.** Nasz dziennikarz ma znaleźć dowody potwierdzające albo obalające tę tezę. Podczas gry nieustannie poganiany przez szefa Palmer będzie spotykał alfonsów, bukmacherów, chińskich handlarzy opium i rozmaite podejrzane indywidua, a przez cały czas będzie się starał zdobyć najnowsze informacje na temat kolejnych zbrodni. Napotykane postacie są jakby żywcem wyjęte z powieści Mickeya Spillane'a czy Dashiela Hammeta, ale też **zupełnie poprawnie zarysowano charaktery zarówno wrogów, jak i stróżów prawa** - są przekonujący, zaś ich działania dobrze umotywowane. Nie trzeba też dodawać, że Palmer nieustannie niemal będzie się potykał o policjantów, którzy jego działalność traktować będą jak dopust boży.

Jak to wygląda

Gra z wyglądu przypomniała mi *Myst*... w wersji dla ubogich. Zaznaczam, że podobieństwo jest tylko zewnętrzne. **Skokowe przejścia z jednej lokacji do drugiej, swoboda rozglądania się w danym miejscu, ale brak możliwości ruchu** - wszystko to jest podobne. Jednak *Myst Exile* to gra sprzed trzech przynajmniej lat! W dodatku niekiedy masz niewielkie pole manewru i chcąc przejść w którąś stronę, musisz niemal trafić kursorem „na punkt". Da się z tym żyć, ale jest to nieco uciążliwe.

W JtR mamy do czynienia z renderowanym tłem, na które nałożono postaci w 3D. Pomaga to nieco podczas rozgrywki, ponieważ nie sposób się pomylić. Rozdzielczość można ustawić nawet na poziomie 1024 x 768, choć nie wpływa to za bardzo na odbiór gry. Otoczenie jest w niej ponure, mało barwne i zionie wprost antypatią - można by odnieść rzadkie wrażenie, że nie lubią cię ściany domów i uliczny bruk. No, ale łatwo można sobie wyobrazić wiele innych miejsc piękniejszych pod względem wizualnym niż slumsy Nowego Jorku z początku ubiegłego wieku.

JACK THE RIPPER

Jeśli chcesz poczyta o innych amerykańskich masowych mordercach, poszukaj w Internecie haseł „Sam's Son" (Syn Sama, nie mylić z Samsonem) oraz „Bundy" (nie, nie ten Bundy). Sam nie podam o nich żadnych informacji, bo nie uważam, żebym miał robić im reklamę tylko za to, że efektownie i psychopatycznie posłali na łono Abrahama wielu Bogu ducha winnych ludzi.

Brzmi raczej biednie

Tak naprawdę **gra jest uboga w animacje**. Nie jestem - na przykład - pewien, czy zwyczajem publiczności w nowojorskich teatrzykach było przesiadywanie tam bez ruchu; a już **synchronizacja ruchu warg z mową postaci jest tutaj wręcz fatalna**. Nie chodzi nawet o to, że poruszają one miarowo ustami, otwierając je i zamykając jak mająca się ku śnięciu ryba - sęk w tym, że niekiedy mówią z zamkniętą buzią! **Takie coś było może do wybaczenia cztery lata temu, ale teraz jest to rzecz niedopuszczalna.**

Z drugiej strony, stwierdzić należy, że **głosowo i dźwiękowo grę wykonano co najmniej poprawnie**. Aktorzy grają głosami, a nie tylko czytają kwestie. Doskonale brzmi mowa drobnego włoskiego złodziejaszka, francuskiej prostytutki (typ upadłej dziewczyny ze złotym sercem) lub biednego irlandzkiego emigranta. Napotykane przez dziennikarza postacie są zresztą bardzo różnorodne i ciekawie zarysowane. Doskonale brzmią dwie tradycyjne irlandzkie piosenki (*Iris Rover* i *The Three Ravens*). Na domiar wszystkiego muzyczna ilustracja gry wcale nie jest natrętna - co osobiście uważam za jej zaletę.

Gra staje się nużąca, a zakończenie ma dość niespodziewane i zupełnie niesatysfakcjonujące. Mogę polecić JtR tylko zajadłym fanom gatunku.

Z logiką też tak sobie

Zabawę psuje fakt, że grę opartą na pomyśle podobnym do tego, jakim się kiedyś posłużono podczas realizacji ***Gabriela Knighta*** - podzielono na kolejne dni, przy czym akcję posuwają do przodu pewne działania i czynności głównego bohatera - niełatwo ci jednak będzie określić, które... bo **nie zawsze wiadomo, czego od gracza animującego Palmera oczekują twórcy gry**. I nie ma pomiędzy nimi żadnego logicznego związku. W pewnym momencie rozgrywkę popycha do przodu odebranie telefonu, który jednak nie zadzwoni, dopóki nie spojrzysz w niebo (to tylko przykład - w grze jest inaczej). **Jak na grę przygodową, w której powinniśmy się kierować logiką, nie jest to rozwiązanie najsensowniejsze.**

Ale za to dużo robali

Na domiar wszystkiego w grze jest trochę bugów, dlatego doradzamy częste zapisywanie gry - czasami pomaga właśnie odwołanie się do zgrywki. Najczęściej są to proste błędy, ale irytujące - choćbyś nie wiedzieć ile razy - ponownie wchodził do jakiegoś budynku, mieszkający w nim ludzie zareagują tak samo, oczekiwane animacje nie zaczynają się, a niekiedy postaci zamierają w bezruchu jak porażeni paraliżem. Ci, co zdecydują się zagrać w JtR, niech zaglądają na stronę firmy Galilea - pewien jestem, że już niedługo pojawią się do gry łaty.

Statyka styka

Gra jest dość statyczna - twoja rola polegać będzie głównie na odwiedzaniu rozmaitych rejonów miasta, rozmawianiu z ludźmi (niestety, opcje rozmów są niekiedy dość ograniczone) i sporadycznego posługiwania się znajdowanymi przedmiotami, na przykład takimi jak klucze. **Ci, co się spodziewali fajerwerków intelektu w rodzaju tych, jakich wymagało od gracza choćby *Longest Journey*, srodze się zawiodą.** Jeżeli utkniesz w grze, od razu możesz zacząć szukać jakiegoś drobiazgu, który przeoczyłeś. Co prawda, w niektórych miejscach gra pozwoli ci na dokonanie własnej analizy i oceny ważności znalezisk, ale nie sądzę, by akurat to wszystkich bawiło. **Badane przez ciebie okolice i zaułki są puste jak mormońskie lokale rozrywkowe w niedzielny poranek.** Rozumiem, że hulający na wolności seryjny morderca może nieco przygnębiająco wpłynąć na atmosferę miasta (z treści gry wynika, że kiedy nie morduje prostytutek, nieustannie niemal śledzi Palmera), ale w końcu to Nowy Jork, a nie pustkowia stanu Nevada!

Jak Kuba Bogu... tak recenzent Kubie

W sumie intryga nie jest za bardzo skomplikowana. Dowiadujesz się o nowym fakcie, który „miał miejsce" w nowym, nieznanym ci jeszcze miejscu. Udajesz się tam, wypytujesz wszystkich o wszystko, znajdujesz kolejną wskazówkę i... udajesz się w kolejne miejsce „co go jeszcze nie widziałeś". I tak dalej...

W rezultacie **gra staje się nużąca, a zakończenie ma dość niespodziewane i zupełnie niesatysfakcjonujące**. Mogę polecić JtR tylko zajadłym fanom gatunku - pozostali gracze raczej niech ją sobie darują. **|CDA|**

5

GRYWALNOŚĆ	5
VIDEO	5
AUDIO	6

WERDYKT

+ niezłe brzmią głosy i odgłosy
+ kuba Rozpruwacz - to jest temat!
+ pograć się da...

- zabugowana
- statyczna
- nudna
- spaprano świetny temat
- niezbyt ładna

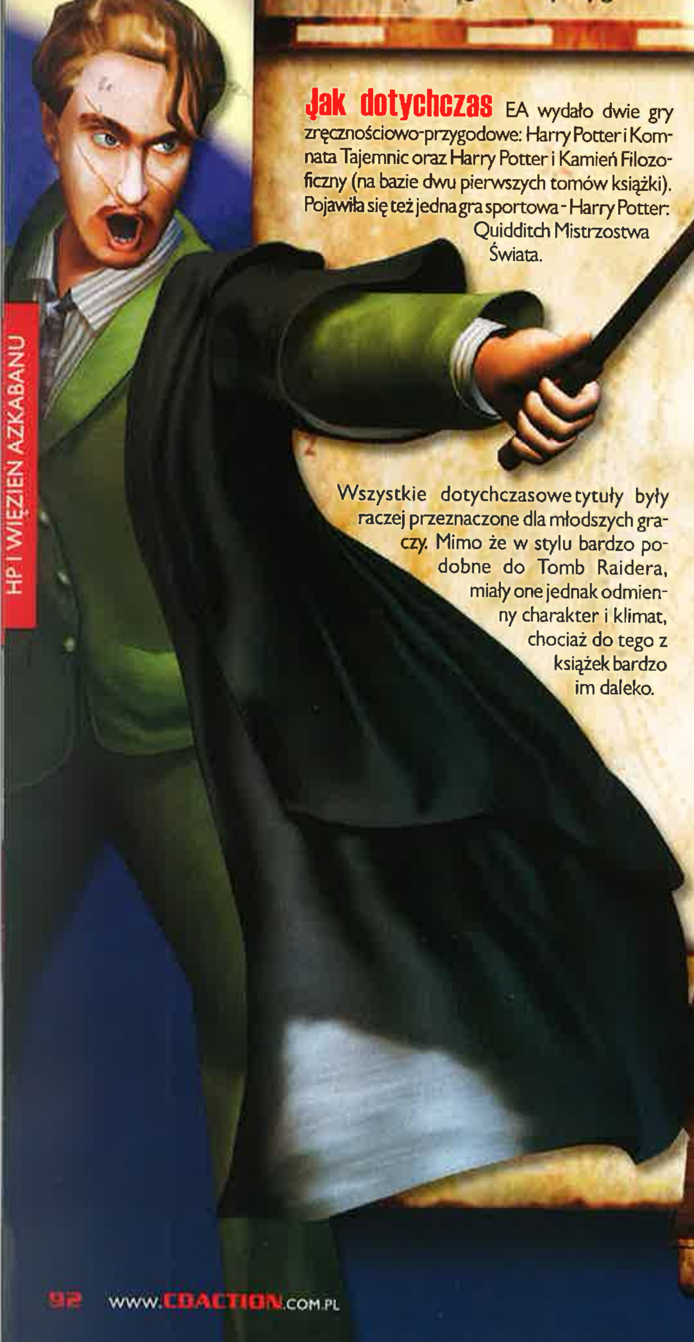
- PRODUCENT: ELECTRONIC ARTS GAMES
- DYSTRYBUTOR: ELECTRONIC ARTS POLSKA
- CENA: 139,90 ZŁ
- HTTP://HARRYPOTTER.EA.COM

- WIN 98/ME/OO/XP
- PROCESOR: PIII 800 MHZ
- RAM: 128 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

CZARNY IWAN | TRZECIA CZĘŚĆ PRZYGÓD HARRY'EGO ZDECYDOWANIE NAJLEPSZA...

Harry Potter i Więzień Azkabanu

W księgarniach jest już piąta część przygód Harry'ego (Harry Potter i Zakon Feniksa), zaś Joanne K. Rowling ostatecznie zakończyła pracę nad siódmym i zarazem ostatnim tomem przygód Pottera. Ciekawe, czy Electronic Arts będzie kontynuować serię gier komputerowych aż do części siódmej? Jeśli tak, czeka nas jeszcze sporo grania i przygód.



Jak dotychczas EA wydało dwie gry zręcznościowo-przygodowe: Harry Potter i Komnata Tajemnic oraz Harry Potter i Kamień Filozoficzny (na bazie dwu pierwszych tomów książki). Pojawiła się też jedna gra sportowa - Harry Potter: Quidditch Mistrzostwa Świata.

Wszystkie dotychczasowe tytuły były raczej przeznaczone dla młodszych graczy. Mimo że w stylu bardzo podobne do Tomb Raidera, miały one jednak odmienny charakter i klimat, chociaż do tego z książek bardzo im daleko.

Harry jest już starszy - rozpoczyna się trzeci rok jego nauki w Hogwarcie. Bohater właśnie się dowiedział, że niebezpieczny czarodziej Syriusz Black uciekł z więzienia w Azkabanie. Legenda głosi, że to Black doprowadził Lorda Voldemorta do rodziców Harry'ego, przyczyniając się tym samym do ich śmierci. Czy to samo czeka teraz Harry'ego?

Gra dla dzieci i fanów

Ci, co czytali książkę lub widzieli film (swoją drogą, w Syriusz Blacka wcielił się jak zawsze rewelacyjny Gary Oldman), już wiedzą, jak ta historia się zakończy. Trzecia odsłona gry komputerowej **odrobinę się różni od poprzednich**. Przede wszystkim jest **zdecydowanie mniej cukierkowa i słodka**. Więcej tu niebezpiecznych starć, pojedynków, penetrowania mrocznych lochów. Jest też moc trudnych zadań, które nawet dla nieco starszych odbiorców mogą stanowić wyzwanie. **Jednocześnie to nadal tylko gra zręcznościowa**. Zapowiadana, i szumnie reklamowana, możliwość sterowania Ronem i Hermioną rzeczywiście w grze jest, jednak nie zmieniło to rozgrywki aż tak, by był to jakiś przełom. **Harry Potter i Więzień Azkabanu to nadal prosta i przyjemna gra dla dzieci**. Oczywiście nie jest to zarzut, bowiem to właśnie najmłodsi są najliczniejszym gronem fanów Harry'ego i jego niesamowitych przygód. Gdyby jednak ktoś wykorzystał drzemiące w scenariuszach książek Rowling pomysły, mógłby powstać całkiem niezły RPG. Być może ewoluowanie gry będzie trwało - i tak się ostatecznie stanie.

Lumos!

Trzecia część gry jest zdecydowanie bardziej rozbudowana od poprzednich. Możliwość przełączania się pomiędzy postaciami i wykorzystywanie ich wyjątkowych umiejętności to nie wszystko. **Konieczna jest tu pełna współpraca całej trójki**, bowiem tylko wówczas możliwe jest wykonanie czynności i czarów. Ot, choćby wydobycie fasolek Bertiego Botta ze zbroi, które ustawione są w Hogwarcie. Teraz w większości przypadków Harry nie dokona tej sztuki samodzielnie. Gracz musi poczekać, aż wszystkie trzy postacie rzucą czar. Dokonuje się to automatycznie, jednak to gracz decyduje, kiedy i którą zbroję zaczarować. Pozostali natomiast dołączają do jego akcji.

Tak też wyglądają np. pojedynki i starcia. Jedno z nich trzeba stoczyć z Irytkiem, inne z Wielką Księgą Potworów itd. Aby unieszkodliwić przekornego i złośliwego ducha, trójka bohaterów

Ekran kart w Harrym Potterze i Komnacie Tajemnic w porównaniu do analogicznego ekranu w nowej edycji gry. W tym drugim menusy są o wiele ładniejsze i bardziej przejrzyste.

Dyniowe Przysmaki to jest to!

W Hogwarcie pełno jest ukrytych schowków, sal i kryjówek.

musi rzucić czar w tej samej chwili. To niebezpieczne, bowiem Irytek nie czeka z założonymi rękami na nokaut, tylko obrzuca Harry'ego i jego przyjaciół łajnobombami. Na szczęście system działa niemal niezawodnie.

Trochę gorzej było podczas wspomnianej walki z Wielką Księgą Potworów. Aby ją unieszkodliwić, konieczne jest zaczarowanie wszystkich krwiożerczych kartek, które rzucają się na Harry'ego, Hermionę i Rona. Warto zmierzyć się z tym wyzwaniem, bowiem nagrodą jest kolekcja Kart Kolekcjonerskich (w tym zadaniu - 5, każda nowa kolekcja przynosi jakieś konkretne korzyści, np. polepszenie wytrzymałości Harry'ego). Co z tego jednak, że uwijałem się jak w ukropie (jako Potter), aby wykończyć wszystkie kartki i uniknąć ich szczęk, skoro sztuka ta nie do końca udawała się przyjaciołom Harry'ego... Ostatecznie żadne z trójki nie zginęło, ale musiałem ich potem odżywić czekoladowymi żabami tak, aby mi za bardzo nie słabli po odniesionych ranach. Wydaje się, że powinni oni być tak samo zręczni jak postać gł. bohatera.

Jedno z trójki

Sporo misji w grze wykonuje się również bez pomocy pozostałej dwójki. Te etapy to zazwyczaj tory treningowe, które znajdują się przy każdej z klas. Warto zdobywać na nich nowe umiejętności, bo nagrody są zazwyczaj nieliche. Oprócz Kart Kolekcjonerskich, Dyniowych Pasztecików i Kociołków Piegusków jest też nagroda specjalna. Jeśli uda się wam odnaleźć wszystkie tarcze w zadaniu (etapie na torze treningowym), otworzy się Sala Fasolek. I tutaj duży plus dla twórców. W poprzedniej części czas na ich zebranie był bardzo krótki. Poza tym były one tak niepomyślnie rozlokowane, że nie dawało się zgromadzić większej ich ilości. Tego problemu teraz już nie ma. Oczywiście niemal niemożliwe jest zebranie ich wszystkich i innych skarbów, jednak można ich mieć o wiele więcej. Sala ma w środku wygląd i kształt katedry, pełno tu trampolin i skoczni, dzięki którym można zebrać mnóstwo fasolek w krótszym czasie.

Paszteciki i fasolki

W sklepiku Freda i George'a Dyniowe Paszteciki, Kociołkowe Pieguski i fasolki Beriego Botta można zamienić na moc przydatnych rzeczy. Kupisz tu przepyszne czekoladowe żaby, karty kolekcjonerskie, fetorokulki, łajnobomby. Można też tu zakupić skrzynkę na łajnobomby, dzięki czemu bohater będzie mógł ich dźwigać więcej. Ron może jeszcze wytargować odtrutkę na rzadkie trucizny, eliksir wiggenowy czy też wzmacniający. Oferta braci Weasleyów skierowana do Hermiony jest inna. Kupi tu ona m.in. księgę Czarnej Magii, dzięki której pozna czary samoobrony. Jeśli uzbiera wystarczająco dużo fasolek, będzie też mogła zdobyć księgę zaklęcia Snufflifors. Z kolei w ofercie przygotowanej specjalnie dla Harrego jest między innymi Zestaw Do Opieki Nad Sową (Harry będzie miał dostęp do dodatkowej, oprócz Hedwigi, sowy w grze).

Nie tylko Parszywek

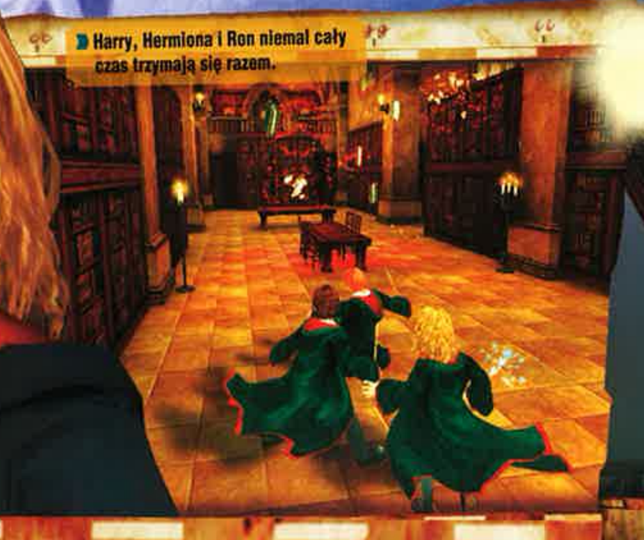
Scenariusz jest liniowy, ale niekoniecznie trzeba go rozgrywać od razu i etap po etapie. Można np. zwiedzać potężny zamek, w którym mieści się szkoła, i szukać przemyślnie schowanych skrytek, schowków, ukrytych pokojów. Zebrane tak skarby warto z kolei przeznaczyć na zakup haseł do poszczególnych komnat. Na każdym piętrze jest ich kilka. Co się za nimi znajduje... tego wam nie zdradzę. W każdym razie opłaca się tam dotrzeć.

Dzięki temu, że mali bohaterowie mogą teraz dosiąść zwierząt latających, zwiększyły się moż-

O ile się pamięta o tym, że jest to prosta gra zręcznościowa, z elementami przygodowymi i nieskomplikowanymi zadaniami logicznymi, nowym Harry Potterem na pewno nikt rozczarowany nie będzie.

HARRY POTTER and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. Harry Potter Publishing Rights © JKR.
© Warner Bros. Entertainment Inc.

Polskiej wersji językowej nie mam prawie nic do zarzucenia. No, jedną rzecz. Panowie! Kiedy uruchomiłem głośniki i pozwoliłem naszej trójcy na długie skoki lub wspinaczkę, usłyszałem... przeciągłe jęki i stęknięcia. Brzmią one tak, że pół redakcji zbiegło się do komputera myśląc, że mam nowy film z Jenną Jameson - aktorką hardcore'owych filmów XXX (nie pytajcie, skąd to wiem). Uszy puchną od tego jęczenia.



Harry, Hermiona i Ron niemal cały czas trzymają się razem.

Komnata Fasolek. Można się tu obłowić!

2

liwości zwiedzania okolicy Hogwartu. A to kontrolując Hedwigę i oglądając świat z wysokości, a to latając na Hardodziobie (hipogryfie, wychowanku Hagrida). W tym przypadku jest to jednak zadanie, które zaledwie przypomina trening latania na miotle z części poprzedniej. Gracz ma za zadanie tak sterować zwierzęciem, aby zmieścić się w kolejnych obręczach. Hermiona może kontrolować małe smoki i... króliki. Dzięki temu dostanie się w miejsca zupełnie niedostępne pozostałej dwójce. **Specjalnie na tę okazję przygotowano też szereg misji, jakie z fabułą książki nie mają wiele wspólnego, ale grze dodają parę fajnych etapów zręcznościowych.**

Proszek Fiuu

Czytelników książki ciekawi też pewnie, co się stało z Mapą Huncwotów. Otóż, w grze jest dostępna, ale akurat wydaje się nieco niedopracowana. Przede wszystkim szkoda, że nie widać na niej innych uczniów i postaci, które znajdują się na poszczególnych piętrach. Poza tym zbyt realistycznie oddano fakturę papieru i rysunek - mapka w niektórych miejscach jest dość zawiła i nieczytelna. Brakowało też tego, że nie można było uaktywnić mapy na stałe gdzieś w roku ekranu. Ciągłe przeskakiwanie z ekranu gry na ekran mapy, i z powrotem, było uciążliwe. (Na szczęście bardzo szybko zapamiętuje się układu pięter i sal.) Dobrym pomysłem jest też stworzenie komnaty, z której można dostać się na każde piętro (sekretnym przejściem) – taki jakby dworzec kolejowy. Podróż w drugą stronę jest równie łatwa. Ten pomysł pewnie długo nie przetrwa, bowiem w kolejnych częściach wykorzystany zostanie wątek kominków i Proszku Fiuu (dzięki któremu można błyskawicznie przedostać się do każdej komnaty i miejsca na świecie).

Hipogryf

Według legend, wywodzi się on z Europy, lecz można go znaleźć na całym świecie. Głowa, przednie nogi i skrzydła są olbrzymiego orła, a tułów konia. Można go oswoić, ale tego zadania powinni się podejmować wyłącznie specjaliści. Kiedy się do niego podchodzi, należy mieć z nim bezustanny kontakt wzrokowy i ukłonić się, okazując dobre intencje. Jeśli hipogryf również się ukłoni, bez obawy można się doń zbliżyć.

Hipogryfy ryją ziemię w poszukiwaniu owadów, ale nie pogardzą też ptakami i małymi ssakami. Budują one na ziemi gniazda, w których składają jedno duże jajo o dość delikatnej skorupie. Po dniu wykluwa się pisklę, a po tygodniu jest ono gotowe do lotu. Na dłuższe wyprawy będzie jednak czekało parę miesiący.

Aby jeszcze bardziej wzmóc waszą ciekawość, powiem tylko, że **Harry uczy się przywoływać Patronusa i oczywiście przyjdzie mu się też zmierzyć z przerażającymi Dementorami**, wysysającymi z ofiary wszystko, co dobre. Jest też dramatyczny wątek dotyczący Syriusz Blacka, ale to już musicie zobaczyć sami!

Duży plus

Bardziej rozbudowany scenariusz, więcej zadań, potworów i stworków do pokonania czy zabawa w stylu pojedynków na odbijanie czarów, ścigania się na miotłach i... sowami, łapania nietoperzy czy połowów latających pławikoników sprawia, że gra się nie nudzi. **W stosunku do poprzedniej części to duży postęp - Harry Potter i Więzień Azkabanu oferuje o wiele więcej i daje moc satysfakcji.** Mimo że nadal wspiera się na tym samym silniku, wyraźnie widać poprawę jakości wyglądu postaci i tła (z fizyką jest nieco gorzej).

Zwiększono liczbę polygonów każdej z postaci, podobnie budynków i lokacji. Animacje są dokładniejsze i bardziej płynne, poprawiono obsługę świateł i efekty cząsteczkowe. Popracowano też nad ścieżkami muzyczną i dźwiękową.

Efekt jest naprawdę dobry i o ile się pamięta o tym, że jest to prosta gra zręcznościowa z elementami przygodowymi i nieskomplikowanymi zadaniami logicznymi, Harry Potterem na pewno nikt rozczarowany nie będzie. |CDA|

8

GRYWALNOŚĆ	8
VIDEO	7
AUDIO	7

WERDYKT

- ⊕ dużo zadań i misji
- ⊕ prosta i łatwa obsługa
- ⊕ naprawdę sporo nowości
- ⊕ porządna grafika

- ⊖ jęki głównych bohaterów
- ⊖ królik skacze jak żaba
- ⊖ filmów samouczków nie można pominąć
- ⊖ trochę drobnych bugów i niedociągnięć

Wsiąść na hipogryfa prostym nie jest!

Filmowy Hardodziób wygląda bardzo groźnie!

Lot na Hardodziobie wymaga sporo zręczności, ale daje mnóstwo frajdy.

- PRODUCENT: PLAY
- DYSTRYBUTOR: SIGMA PLAY
- HTTP://WWW.SIGMA-TEAM.NET

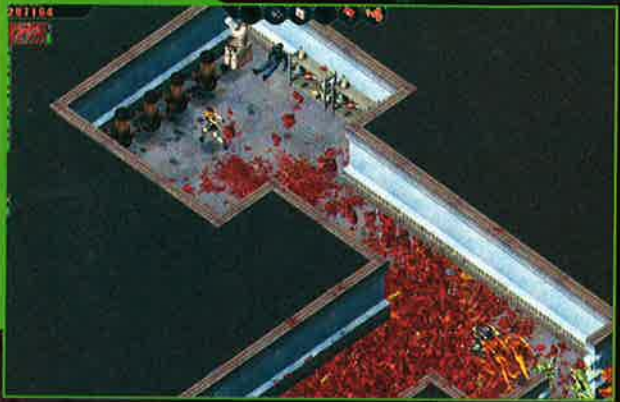
- WIN 98/ME/OO/XP
- PROCESOR: P 400 MHZ
- RAM: 64 MB
- GRAFIKA RAM: 16 MB

SIR TORPEDA - CZEGO OCZEKIWAĆ PO GRZE ZA 10 ZŁ?

Pierwsze spojrzenie na DVD-box od razu nasuwa skojarzenia ze stworami, które mogliśmy ujrzeć na ekranach telewizorów za sprawą filmu Alien(s). Jest to chyba celowy zabieg dystrybutora, który ma wprowadzić potencjalnego klienta w błąd. Sama gra w żadnym razie nie nawiązuje do TYCH Obcych. Pudełko, oprócz nieudolnego wyolbrzymiania zalet Alien Shootera (na hasło „2 grywalne postacie" od razu zadałem sobie pytanie „znaczy reszta jest niegrywalna?"), zawiera także instrukcję. Owa instrukcja to dokładnie jedna mała ulotka, której druga strona została przeznaczona na zamieszczenie reklamy.

Alien Shooter

W przerwach pomiędzy pracą czy nauką bardzo często sięgamy po rozmaite proste i przyjemne gierki. Ich zadaniem od zawsze było dostarczanie rozrywki szybko, skutecznie i w dużych ilościach. Alien Shooter, mimo wielu wad, dosyć dobrze realizuje ten cel.



W grze mamy do przejścia **dziesięć poziomów**, w których tradycyjnie rozwalamy hordy wrażych stworów. Pierwszy z nich jest faktycznie tylko do przejścia, gdyż nie napotkamy tam żadnych wrogów, ale reszta... Jeśli ktoś kojarzy taki tytuł *Crimsonland*, od razu będzie wiedział, na czym Alien Shooter polega.

Fire!!!

Niezaprzeczalną zaletą tej gry jest szybka akcja. Amunicję tracimy na cztery rodzaje potworów (z czego każdy ma trzy mutacje, różniące się kolorem, szybkością i wytrzymałością). W końcowych etapach niektóre z nich nawet posługują się bronią.

Bohater nie musi jednak rzucać się na przeciwników z nożem w zębach. Oprócz dwóch pistoletów, w rękach dzierżyć może także jedną z dziewięciu innych giwer. Od standardowej strzelby, poprzez granatnik, wyrzutnię rakiet, miotacz ognia aż po futurystyczne działko magmowe. Można go także wyposażyć w jeden z trzech pancerzy (różniące się wyglądem i wytrzymałością). Misje w nieoświetlonych korytarzach ułatwi zdobycie noktowizora lub latarki.

Oprócz samej „kampanii" dostępny jest także tryb przetrwania – polega on na tym, że bronimy się na niewielkiej planszy przed niezliczoną ilością potworów (w miarę naszych postępów bestii jest coraz więcej).

Powrót do przeszłości...

Rozgrywka przedstawiona jest w rzucie izometrycznym. Niestety, **grafika jest mocno archaiczna**. Można powiedzieć, że gdyby gierka ukazała się w roku 1996, byłaby „na czasie". Szczególnie dwie rzeczy mocno rażą - nieprzezroczyste ściany, gdy za nimi stoi nasz bohater (nie wiemy, czy nie podgryza nas jakiś Obcy) i sposób animacji postaci.

...i do współczesności

Oprawa muzyczna w grze jest wyśmienita. Szkoda tylko, że samej muzyki w grze jest tylko **około 8 minut** (licząc także tę z menu głównego). Efekty dźwiękowe są na dość niskim poziomie. A dokładniej, prawie wcale ich w grze nie ma.

Dla kogo...

Gra przeznaczona jest głównie dla graczy, którzy gustują w „oldskulu" i lubią postrzelać. **Atutem jest też cena** - Alien Shooter aktualnie dostać można już za **10 zł**, co wydaje się rozsądną kwotą za produkt, który można zaliczyć w parę godzin. **[CDA]**

Alien Shooter dostać można już za 10 zł, co wydaje się rozsądną kwotą za produkt, który można zaliczyć w parę godzin.

4+

GRYWALNOŚĆ		6
VIDEO		3
AUDIO		4

WERDYKT

- \+ niewielkie wymagania sprzętowe
- \+ jako „odstresowywacz" - dobre
- \+ wciąga
- \+ fajna muzyka

- − grafika
- − mało muzyki
- − nie można ustawić poziomu trudności
- − nie ma multiplayera
- − krótka

- PRODUCENT: NAMCO
- DYSTRYBUTOR: HIP INTERACTIVE
- WWW.DEADTORIGHTS.COM

- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: PIII 500 MHZ
- RAM: 128 MB
- GRAFIKA RAM: 16 MB

CORMAC | DUŻO AKCJI + BULLET TIME NA SŁABYM SILNIKU

Nie ma to jak sprawnie zrealizowany, zawrotnie szybki, obrzydliwie brutalny film sensacyjny. Nawet jeśli jest oparty na wyświechtanym schemacie „dobry twardziel kontra cały świat" i nawet jeśli wbrew wszelkiej logice (dwustu na jednego) znów kończy się happy endem.

Bo filmy takie jak Desperado, Bez Twarzy czy Szklana Pułapka nie mają skłaniać do pogrążenia się w zadumie czy głębokich analiz. Mają dostarczyć prostej, odprężającej rozrywki.

Dead to Rights to taki właśnie **interaktywny, wysokobudżetowy film akcji niczym wprost od Johna Woo** – nieustające kanonady, mordobicia, wybuchające śmigłowce. Dobrym twardzielem jest tym razem Jack Slate - komandos po przejściach, później zaś gliniarz w Grant City – jednej z tych metropolii, w której wiecznie pada, wszystkie uliczki są ciemne, interesy śmierdzące, a pieniądze przesiąknięte krwią. Slate niezbyt długo będzie młodym obiecującym policjantem. Stanie się więźniem zbiegłym - dosłownie - z krzesła elektrycznego, ściganym zarówno przez byłych kolegów, jak i półświatkowych watażków, próbującym ustalić, komu i dlaczego zależało na wrobieniu go w morderstwo, oraz wyjaśnić i pomścić śmierć ojca. Towarzyszy mu jego **nieodłączny partner – policyjny pies Shadow**, równie ciężko doświadczony przez los jak jego pan. Cała opowieść - prowadzona przez filmiki, przerywniki i ponurą narrację Jacka - jest całkiem zręczna, trzyma się kupy i zawiera przepisową garść zwrotów akcji.

Max Slate

Na pierwszy rzut oka DTR to **typowa dynamiczna strzelanka w typie Maksa Payne'a czy Enter the Matrix**. Porównania z Maksem są zresztą nieuniknione, choćby ze względu na fabułę (ścigany policjant), **intensywną akcję, możliwość strzelania z dwóch pistoletów naraz i osławiony bullet time**, którym możemy się również nacieszyć w Dead to Rights. Pokusiłbym się nawet o stwierdzenie, że postacie przewijające się przez obie historie są do siebie nieco podobne – i tam, i tu pojawia się - dla przykładu - drapieżna ślicznotka z gnatem. Mimo licznych zbieżności (Jack Slate i Max Payne – wam też brzmi to podobnie?), trudno jednak nazwać DTR zrzynką z MP. Po prostu autorów obu gier zainspirował ten sam filmowy gatunek. Dead to Rights dodatkowo w stosunku do Maksa wprowadza parę nowalijek, które dają sporo radości i co za tym idzie, wyraźnie podbijają jego grywalność.

Fire and forget

Zdecydowaną większość czasu poświęconego DTR spędzimy na podziwianiu pleców Jacka i miarowym duszeniu spustu. W sumie do tego ostatniego sprowadza się rozwalanie kolejnych fal wrogów, bo już **celowaniem zajmuje się za gracza komputer**. Wystarczy, że wciśniemy odpowiedni przycisk, a Slate namierzy przeciwnika i nie spuści go z muszki, dopóki ten nie padnie bądź gracz sam nie zdecyduje się na

Jeśli jakiegoś miłośnika broni interesuje konkretna lista pukawek dostępnych w DTR, proszę bardzo: pistolety automatyczne .45 i .50, AK-47, miotacz ognia, karabin snajperski L96A1, pistolet półautomatyczny M11 z tłumikiem, rakietnica M202A1, dwulufowa strzelba M2 10, karabin szturmowy M4, karabin maszynowy M60, rewolwer M628 .44 magnum z celownikiem laserowym, granatnik M79, pistolet M72 z tłumikiem, strzelba Mark 3-A2, pistolet półautomatyczny MP5-A5, karabin snajperski PSG 1, strzelba SPAS-12. Amen.

zmianę celu. Celownik, prócz oznaczania aktualnego pechowca, pokazuje również szansę na trafienie go (zielony – poza zasięgiem, żółty – połowiczna szansa, czerwony – obrażenia pewne). Jest też możliwość przełączenia się na celowanie ręczne (swoisty tryb snajperski), jednak osobiście skorzystałem z niego bodajże raz, zmuszony do tego przez tutorial.

Może się wam wydawać, że ten automatyczny system namierzania zbytnio grę ułatwi. Nic z tych rzeczy. Właściwie to nie wyobrażam sobie bez niego wyjścia w jednym (i do tego żywym) kawałku ze strzelaniny z ośmioma zbójami prującymi ze wszystkich stron naraz. Wymiany ognia są tak intensywne, że nie ma nawet czasu na wycelowanie. Wada tego rozwiązania jest jednak taka, że nie zawsze uda się od razu namierzyć tego, kogo chcielibyśmy sprzątnąć w pierwszej kolejności (np. snajpera na dachu). Czasem się zdarzało, że zanim zdążyłem wybrać właściwy cel, Jack leżał już żywy inaczej. **Przez zdecydowaną większość czasu autonamierzanie jednak spisywało się doskonale i dodawało grze arcade'owego, automatowego uroku.**

Asy z rękawa

Jack ma w zanadrzu kilka sztuczek, których skutki mogą być dla jego przeciwników bardzo bolesne. Jedną z nich jest możliwość **rzucania we wrogów zdjętymi ze ściany lub podniesionymi z ziemi gaśnicami.** Wystarczy podrzucić taką niespodziankę grupce przeciwników, a następnie wysadzić ją strzałem (w locie bądź gdy upadnie), by została z nich krwawa breja. Efektowne i przydatne, choć czasem Jack rzuca jak ostatnia łamaga i trafia gaśnicą w jedyną przeszkodę w promieniu kilkunastu metrów albo w barierkę, za którą stoi on sam (a która sięga mu do pasa).

Przydatna jest również umiejętność „przyklejania się" do ściany. Możemy podejść do rogu, a następnie przytrzymać przycisk autonamierzania, aby wyskoczyć zza niego i poczęstować przeciwników seryjką. Gdy puścimy autonamierzanie, Jack powróci poza zasięg wrogiego ognia.

Jack umie także brać niemilców jako zakładników. Wystarczy podejść odpowiednio blisko do kandydata na żywą tarczę i wcisnąć właściwy przycisk tak, aby Jack unieruchomił go w żelaznym uścisku - i schował się za nim, tym samym pozwalając, by byli wspólnicy nafaszerowali kolegę ołowiem. Graczowi pozostaje tylko umiejętne ustawienie się, wraz z tarczą, względem przeciwników i... kasowanie ich. Jeśli zakładnik jakimś cudem przeżyje wymianę ognia, trzeba go uspokoić samemu strzałem w tył głowy – jest on za bardzo nieporęczny (zakładnik, nie strzał) i zbytnio spowalnia Jacka, by targać go po całym etapie. Zresztą zawsze można złapać następną okazję. ;)

Moonlight Shadow

Nawet pozbawiony broni palnej Slate potrafi narobić sporo zamieszania. Z pomocą może mu wtedy przyjść Shadow. **Mądre psisko na komendę w mig rozszarpie wskazanego wroga,** a w ramach promocji przyniesie panu jego broń. Nie jest to jedyne zastosowanie wielkiego husky – przejmiemy nad nim kontrolę, gdy będzie musiał wywęszyć pochowane w budynku bomby. Efekt psich ataków psuje fakt, że Shadow pojawia się na zawołanie znikąd, a po oddaniu broni również rozpływa się w powietrzu.

Seagal - wysiadka

Jak na byłego komandosa przystało, **Slate doskonale radzi sobie w walce wręcz.** Lekkość i efektowność, z jaką potrafi rozbrajać przeciwników, zawstydziłyby nawet Stevena Seagala. Jack skręca im karki, łamie ręce, zmusza do zastrzelenia się własną bronią. Różnych technik rozbrajania wroga jest w trakcie gry do odblokowania kilkanaście, wszystkie jednak łączy diabelna efektowność oraz skutek – opryszek leży w kałuży krwi, a jego broń zmienia właściciela. Ruchy Jacka są wówczas ukazane matriksowo - w zwolnionym tempie, z możliwością zmian ujęcia.

Bullet time to kolejny trik zwiększający szanse Slate'a w walce z przeważającymi siłami wroga. Rozpisywać się o tym chyba nie trzeba. Gdy czas zwalnia, Jackowi spada poziom adrenaliny, a gdy tej zabraknie, sztuczka nie będzie dostępna. Jest to jednak sytuacja niemal czysto teoretyczna, bo okazji do podładowania wskaźnika jest tyle, że adrenalinowy kryzys raczej nam nie grozi.

To kawał porządnej i wciągającej rozrywki. Można w grze było parę rzeczy dopracować, można było zaserwować pecetowcom oprawę nieco bardziej przystającą do tego, do czego są przyzwyczajeni. Mimo to gra się w DTR przyjemnie.

Walka wręcz nudzi

Adrenalina ma również udział w wykonywaniu uników podczas walki wręcz. **Pojedynki na pięści są jednak w DTR wyraźnie niedopieszczone,** zwłaszcza gdy porówna się je z efektownymi strzelaninami. Do dyspozycji mamy tylko cios pięścią, kopnięcie oraz rzut. Ciosy łączyć

Tuszowanie niedoskonałości engine'u - cieniowanie narysowane na teksturach.

Już w połowie listopada tego roku ukazać się ma konsolowy sequel Dead to Rights. Będzie w nim więcej broni (w tym minigun), więcej technik rozbrajania (w sumie ponad 25), ważniejsza ma być też rola psa Shadow. Zostaną oczywiście minigierki. Pojawi się oręż do walki wręcz – noże, kije bejsbolowe, piła łańcuchowa i inne. Szykuje się wielgachny hit. Oficjalna strona (www.deadtorights2.com) sugeruje, że pojawi się też wersja PC, trudno jednak powiedzieć, kiedy to nastąpi.

Gra niczym interaktywny, wysokobudżetowy film akcji wprost od Johna Woo – nieustające kanonady, mordobicia, wybuchające śmigłowce.

można w combosy, jednak garnitur tych ostatnich jest bardzo ubogi. Wszyscy przeciwnicy (nawet niektórzy bossowie) mają dokładnie ten sam zestaw ruchów, więc nie muszę chyba pisać, że **pojedynki wyglądają ubogo**. Bywają też frustrujące, gdy otoczy nas kilku osiłków. Wszystko byłoby w porządku, gdyby epizody kopano-tłuczone były tylko okazjonalnymi przerywnikami. Problem w tym, że oprócz przerywników faktycznie okazjonalnych, mamy - na przykład - cały jeden niezbyt fascynujący rozdział, w którym przez około godzinę maglujemy na wszystkie sposoby ten skąpy wachlarz ciosów. Przydałaby się choćby możliwość używania w walce przedmiotów jako improwizowanej broni.

Czym się bawić

Broni, jakie można znaleźć bądź zdobyć na nieprzyjacielu, jest **19 rodzajów** (wliczając w to wspomniane gaśnice oraz C-4) – od pistoletów (w tym magnum z celownikiem laserowym), poprzez strzelby w kilku ich odmianach (m.in. dwulufowy obrzyn), pistolety maszynowe, karabiny automatyczne i snajperskie aż po występujące jedynie od święta wyrzutnie granatów, rakietnice, miotacze ognia i maszynowe karabiny M60. Lżejsze giwery wykorzystywać można parami, co wygląda efektownie, zwłaszcza podczas bullet time'u. Kiedy skończą się naboje, Jack nie traci czasu na przeładowanie – beztrosko wyrzuca opróżnioną broń i wyciąga z portek następną na liście.

A na odprężenie rozbroimy bombę

Sporym urozmaiceniem są tu, przerywające od czasu główną akcję, **minigierki**, takie jak taniec na rurze (ale to już na szczęście w wykonaniu nie samego Jacka, lecz jego koleżanki) :), rozbrajanie bomb, otwieranie zamków, siłowanie się na rękę, podnoszenie ciężarów itp. Są one banalnie proste, jeśli chodzi o pomysł (bo łatwe to już nie zawsze) - wiele z nich wymaga po prostu naprzemiennego wciskania dwóch przycisków w odpowiednim rytmie i tempie. Zamysł jak najbardziej trafiony - nawet jeśli nie miałem ochoty odpalenia którejś z nich bezpośrednio z menu głównego, jako przerywnik sprawdzają się one znakomicie. Jest też jeden dłuższy epizod, w którym zasiadamy do działka helikoptera, a gra zmienia się w typowy „celowniczek" pokroju Virtua Cop. (Pomijając nieszczęsny więzienny etap, w którym walczymy tylko na pięści. Namco zadbało o to, by gracz się nie nudził przy DTR.)

A żeby cię...

Jeśli jesteś nerwowy i niecierpliwy, odpuść sobie DTR, bo powodów do złorzeczenia jest sporo. **Gra jest bardzo trudna**. O ile w kilku początkowych rozdziałach wystarczy najczęściej wybiec i strzelać, włączyć bullet time, ewentualnie wysadzić gaśnicę bądź wziąć zakładnika, o tyle w drugiej połowie gry momentami robi się bardzo nieprzyjemnie. Do niektórych scen musiałem podchodzić po kilka razy, często ginąłem w tym samym miejscu, nawet jeśli znałem już na pamięć rozkład pomieszczeń oraz osłon, i wiedziałem kiedy, skąd i w jakiej liczebności wybiegną przeciwnicy. Czasem bólu nie uśmierza nawet fakt, że przy każdym wczytywaniu sejwa można wybrać poziom trudności. Ten nawet obniżony bywa frustrująco wysoki. Dorzućcie do tego jeszcze **brak zapisu w dowolnym momencie**, a otrzymacie grę, która potrafiłaby wyprowadzić z równowagi św. Szymona Słupnika.

Powiało konsolą

Gra jest konwersją z Xboxa, dlatego też nie miałem okazji omdleć z zachwytu nad jej oprawą. Przede wszystkim rzucają się w oczy **słabej jakości tekstury**. Nie pomaga podbijanie rozdzielczości ani ustawianie maksymalnych detali – w porównaniu z tym, czym rozpieścily nas FarCry czy Painkiller, warstwa wizualna DTR prezentuje się zgrzebnie. Postacie są kanciaste, a pokryto je, podobnie jak otoczenie, niezbyt ostrymi teksturami. Razi też, że podczas mówieniu (w przerywnikach) nie poruszają one ustami. Animacje generalnie stoją na akceptowalnym poziomie, zaś te przedstawiające rozbrajanie przeciwników są bardzo dobre. Niestety kiepsko pracuje kamera - często ustawia się tak, że nie widać, co jest przed Jackiem - i trzeba korygować ujęcie myszką, a na to często po prostu nie ma czasu. Zdarzają się też drobne przekłamania w grafice, np. promień celownika laserowego przenikający przez ścianę. Otoczenie jest kompletnie niezniszczalne, co oznacza, że można się np. schować za drewnianym pudłem przed ostrzałem z broni wielkokalibrowej. Pudła te przetrwają też eksplozję. Ogólnie rzecz biorąc, **silnik jest mocno przestarzały**.

Ciekawe jest to, że **Jack nie potrafi skakać**. (Biali nie potrafią skakać?) Tak, tak - potrafi się rzucić szczupakiem, lecz nie potrafi już wskoczyć na pudło czy maskę samochodu. Trochę cierpi na tym design etapów, bo elementy skakane z pewnością nieco by grę urozmaiciły. Etapy same w sobie są całkiem niezłe i mocno zróżnicowane. O dźwięku powiedzieć można tylko tyle, że jest, bo niczym się nie wyróżnia ani in plus, ani in minus.

Strzał w siódemkę

DTR to kawał porządnej i wciągającej rozrywki. Można w nim było parę rzeczy dopracować (walka na pięści), można było zaserwować pecetowcom oprawę nieco bardziej przystającą do tego, do czego są przyzwyczajeni. Ba, nawet powinno było się to zrobić. Mimo to gra się w DTR przyjemnie. Jeśli będziecie mieli okazję, dajcie mu szansę. **|CDA|**

7

GRYWALNOŚĆ	8
VIDEO	7
AUDIO	7

WERDYKT

- ⊕ dynamiczna i efektowna
- ⊕ świetne techniki rozbrajania
- ⊕ bullet time
- ⊕ możliwość brania zakładników
- ⊕ dużo broni

- ⊖ przesadzony poziom trudności
- ⊖ nieciekawe walki na pięści
- ⊖ leciwa oprawa

DEAD TO RIGHTS

ODKRYJ KOMIKS NA NOWO!
• W KAŻDY PIĄTEK • W KAŻDYM MIEŚCIE
• NA KAŻDĄ KIESZEŃ
DK
DOBRY KOMIKS
STREET FIGHTER
CZYTAJ TEŻ!
ULTIMATE X-MEN
PIĄTEK 4 CZERWIEC
SOUL SAGA
PIĄTEK 11 CZERWIEC
SPIDER-MAN
PIĄTEK 18 CZERWIEC
PIĄTEK 28 MAJ
AŻ 52 STRONY
TYLKO 4 90 ZŁ
w tym 7% VAT
SZUKAJĄCY ZABÓJCY SWEGO MISTRZA RYU
STAJE SIĘ CELEM BISONA I JEGO
ZBRODNICZEJ ORGANIZACJI SHADALOO
WWW.DOBRYKOMIKS.PL

PRODUCENT: MIST LAND
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 59.90 ZŁ
WWW.BUKA.COM

WIN 98/ME/OO/XP
PROCESOR: PII 400MHZ
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 8 MB

CORMAC | A MOGŁO BYĆ TAK PIĘKNIE...

PARADISE CRACKED

Weźmy cyberpunkowy świat rodem z Blade Runnera przetkany matriksowymi wtrętami, osadźmy w nim młodego hakera, wraz z uzbrojoną drużyną, rozłóżmy na planszach siatkę heksów i całość podlejmy sporą dawką erpegowości - tak wygląda dość smakowita teoria. Ja niestety musiałem przyjrzeć się praktyce, czyli tak opisanej grze, której zabrakło pewnego „drobiazgu" – polotu.

Mamy rok 2003 Nowej Ery. Ery, która umożliwiła podbój kosmosu i kolonizację Marsa, nie zaznała wojen ani głodu, przyniosła ludziom szczęście, a Ziemię zamieniła w prawdziwy raj. Tak to przynajmniej wygląda z zewnątrz. Tak naprawdę bowiem rasa ludzka stoi u progu wymarcia. Ludzie uciekli w rzeczywistość wirtualną. Liczba urodzin gwałtownie spadła, za nią

podążył średni poziom IQ. Znakomita większość zamieniła się po prostu w uzależnione od kabelka stado matołów.

O to właśnie chodziło rządowi i korporacjom. Jak zwykle jednak znaleźli się ludzie płynący pod prąd. Jednym z takich wywrotowców jest młody bohater Paradise Cracked, który podczas podróży po Sieci włamuje się tam, gdzie nie powinien - i zdobywa dane, których nikt niepowołany nie miał prawa zdobyć. Nie zdążył nawet ich przeczytać, bo już po kilku minutach pod jego domem zaroiło się od policji. *„Nie ma co czekać, trzeba uciekać"*, pomyślał nasz młody wścibski przyjaciel i rozpoczął szaleńczą niczym partia szachów ucieczkę.

Mieszanka standardów

Na początku nasz haker jest sam. Dosyć szybko jednak przybywa mu sprzymierzeńców o przeróżnych umiejętnościach i predyspozycjach. Główny bohater nieźle sobie np. radzi z włamaniami do bankomatów czy elektronicznymi zamkami, napotkana eks-policjantka jest doskonałą snajperką itp. Predyspozycje te uzależnione są od typowo erpegowych statystyk (np. zręczność, inteligencja, siła, celność), które rozwijamy również w typowy sposób, czyli zarabiając punkty doświadczenia na zabijaniu przeciwników i wypełnianiu zleconych zadań. Statystyki nadmuchać można też, jak na cyberpunk przystało, wszczepiając w ciała bohaterów chipy przyspieszające leczenie, zwiększające celność etc.

Nasi uciekinierzy mają do dyspozycji **szerokie spektrum broni oraz sprzętu dodatkowego**. Pistoletów, strzelb, działek czy granatów jest tu wiele rodzajów, do tego amunicja różnego kalibru i typu. Do tego dochodzą kamizelki kuloodporne, lekarstwa, przenośne apteczki, wspomniane już implanty. Będziemy mogli nawet pojeździć różnymi pojazdami. Wyposażenie można kupić, zebrać z ciał wrogów, a co ciekawsze - unikaty trafią do nas przy okazji wykonywania zleceń.

Na swojej drodze spotkamy nie tylko gliniarzy w różnych odmianach, ale też gangi i rozmaite ruchy oporu, z których każdy ma swoje sprawy, swoich wrogów i sprzymierzeńców. Własnymi działaniami (np. włączając się w uliczną strzelaninę po którejś ze stron czy wykonując czyjeś zlecenia) gracz również może zyskać przyjaciół lub pogorszyć swoje notowania u którejś z grup.

Ślimaki na torach

Calutka gra jest **turowa i to jedna z jej wad**. Każda postać ma przydzielone punkty ruchu, każda akcja zaś (poruszanie się, oddanie strzału z przycelowaniem lub bez, przeładowanie broni, podniesienie przedmiotu itp.) wymaga określonej ich liczby. Problem w tym, że po zakończeniu tury gracza poruszają się jeszcze przeciwnicy, przechodnie, pojazdy i generalnie wszystko, co poruszyć się może. Czasem trwa to bardzo długo, więc jeśli chcemy podejść do eNPeCa stojącego po drugiej stronie planszy, trzeba się uzbroić w cierpliwość. Denerwujące jest to, że **podczas ruchów wrogów nie można wywołać menu głównego**, więc kiedy ginął mój bohater, musiałem jeszcze np. obejrzeć poczynania 8 wrogów, 5 przechodniów, 2 robotów reklamowych i ledwie telepiącego się tramwaju, zanim mogłem załadować save. **Po pewnym czasie walki stały się nużące**, a całkowicie oczyścić terenu z przeciwników się nie da – po powrocie na mapę znów będzie ich całe stadko. Dzięki temu **przejście na drugą stronę ulicy trwa np. godzinę**. Przez tę właśnie ślamazarność i ociężałość trudno mi było Paradise Cracked znieść. Też mi *„zapierająca dech w piersiach ucieczka"*. Jak w tym dowcipie o ślimakach na torach...

Nie patrzeć, nie słuchać

Grafika nie jest specjalnie zachęcająca. Engine gry jest słaby, świat strasznie kanciasty, postacie zaś toporne. Efekty specjalne pokroju wybuchów czy rozpryskujących się szyb są słabiutkie i wbrew nazwie niezbyt efektowne. Komentarze bohaterów często są enigmatyczne i przypadkowe. Chyba nie zaskoczy was informacja, że również muzyka nie jest najlepsza?

Paradise Cracked to bardzo przeciętna gra, w którą z pewnością nie grałbym, gdybym nie musiał. Denerwuje (by nie powiedzieć „frustruje") przede wszystkim ślamazarne tempo akcji, mocno ograniczające grywalność i niedające odczuć żadnego pościgu. Zmarnowany niezły pomysł. |CDA|

4

GRYWALNOŚĆ	4
VIDEO	4
AUDIO	3

WERDYKT

- ⊕ cyberpunkowy świat (gangi, implanty itp.)
- ⊕ mnogość sprzętu i broni
- ⊕ niskie wymagania sprzętowe
- ⊖ ślamazarne tempo akcji
- ⊖ kiepska oprawa
- ⊖ niska grywalność

PARADISE CRACKED

PRODUCENT: Steel Monkeys
DYSTRYBUTOR: TDK Mediactive

WWW.TDK-MEDIACTIVE.COM

WIN 98/ME/OO/XP
PROCESOR: PIII 800 MHZ
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: GEFORCE 3 LUB LEPSZE

QN`IK | BYLE KORWETA PORSZAKA NIE POKONA!

CORVETTE

Kilka lat temu kupiłem sobie kierownicę do peceta. Nie jakąś tam superwibrująco-wypasioną, tylko zwykłe kółko, na którym można sobie pojeździć z uczuciem analogowości. Teraz leży sobie spokojnie na szafie, gromadząc kurz i wyczekując lepszych czasów. No to sobie jeszcze poczeka...

Wspomniane czasy nadejdą, kiedy dostanę do recenzji grę, która wzbudzi we mnie na tyle silne emocje, że wysilę się i ją ponownie na stałe podłączę. Jeśli moja kierownica miała nadzieję na odkurzenie, gdy przyszedłem do domu ze świeżutką płytą Corvette, już po pierwszych minutach obserwowania moich poczynań na klawiaturze zapewne **straciła wszelkie złudzenia**.

Nic dwa razy się nie zdarza

Tytuł gry natychmiastowo narzuca pewne skojarzenie. Jeśli ktoś pomyślał, że Corvette to będzie takie Need for Speed: Porsche Challenge, w którym zamiast „samochodu Smugglera" będą korwety - niech szybko wyrzuci te myśli jak najdalej. Korwety nijak nie można porównać z jedną z najlepszych (o ile nie najlepszą) odsłon Żądzy Szybkości.

i nie zdarzy. Z tej przyczyny

Gra jest tak mocno niedopracowana, nie miałem ochoty spędzić z nią ani chwili dłużej, niż było to konieczne do napisania recenzji. Kierownica – widać - musi tęsknie wyczekiwać wakacji, kiedy to będę miał więcej czasu i podłączę ją choćby po to, żeby zagrać sobie (jeśli już w temacie arcade jesteśmy) w wiekową Sega Rally Championship - przez sentyment do automatów w salonach gier. Jestem za to pewien, że do Corvette już nie wrócę. Tym bardziej że nie jest ona wcale od SRC zabawniejsza, a grafika nie jest akurat w tym przypadku tak istotna.

zrodziliśmy się bez wprawy

Kierownica się w sumie jednak przydała, gdyż granie w Corvette na klawiaturze pachnie błaganiem o ostatnie miejsce. **Jeśli ktoś więc takiego ustrojstwa nie ma na stanie, niech od razu skieruje swój wzrok w inną stronę.** Gra ma totalnie nierealistyczną fizykę (o czym zresztą autorzy grzecznie informują, dodając, żeby nie jeździć w rzeczywistości tak jak w grze), samochód zachowuje się jak niedorobiona zabawka ciągnięta na sznurku przyczepionym do ogona pijanego kota. Trochę przesadzam - ale **żeby w pełni opanować jakikolwiek pojazd, konieczny jest jakiś analogowy sprzęt.** Również stłuczki zrobione są całkowicie „arcadowo". Nie zależy mi, żeby samochód koniecznie musiał się niszczyć - ale pewne reguły kolizji obiektów i grawitacji w fizyce obowiązują. Nawet w typowej zręcznościówce.

i pomrzemy bez rutyny.*

Gdy już jednak nauczymy się grać, robi się nieco przyjemniej. Za miejsca w wyścigu (w karierze) otrzymuje się punkty, dzięki nim upgrade'y wozów i nowe modele, które stanowią tu treść i sens gry - **po ukończeniu wszystkich wyścigów możemy jeździć korwetami produkowanymi od 53 roku aż do 2003,** specjalnym egzemplarzem rocznicowym (gra powstała z okazji 50 rocznicy firmy). To nie jedyna nagroda czekająca na gracza - pod koniec każdego z turniejów czeka nas filmik. I szczerze powiedziawszy, mógłby nie czekać - gdyż jest to jedynie marna animacja prezentująca stojące samochody.

Ani widu, ani słychu

Kończąc, jeszcze krótko o oprawie. **Muzyka jest zapisana w mp3**, więc można jej swobodnie słuchać poza grą. Składa się na nią głównie ambient i techno, choć znajdziecie też kawałki zalatujące country. **Sama gra najlepiej wygląda na obrazkach** - na ekranie już jest znacznie gorzej, sprawia wrażenie sterylności i plastikowości (co poniekąd pasuje do zachowania się samochodów). **Tak naprawdę to tylko intro wygląda tak, jak powinna wyglądać gra.**

Nie wiem, czy ktoś wyda Corvette w Polsce. Nijak nie może ona stawać w pojedynku pod względem jakości z całą masą samochodówek, które teraz wychodzą hurtowo. Jednak pod względem ceny - jak najbardziej. Wersja na konsolę PS2 kosztuje za granicą zaledwie... **10 dolarów** (czyli 5x mniej niż inne produkcje)! A gry na konsole są z założenia droższe od pecetowych...

pierwsze cztery śródtytuły pochodzą z pierwszej strofy wiersza „Nic dwa razy" Wisławy Szymborskiej. Mam nadzieję, że nasza wielka poetka nie obrazi się, że wykorzystałem jej dzieło przy recenzji tak pośledniej gry. Coś mi jednak mówi, że nie muszę się o to obawiać.* **|CDA|

Dla gry nie utworzono oficjalnej strony. Zaś na oficjalnej stronie wydawcy - www.tdk-mediactive.com/en - nie znajdziecie słowa o Corvette, mimo iż od pół roku jest w sprzedaży w USA. Dziwne...

5

GRYWALNOŚĆ	5
VIDEO	7
AUDIO	7

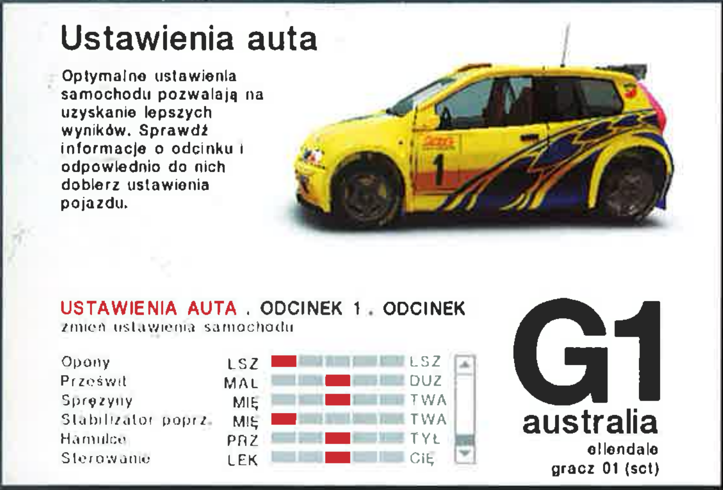
WERDYKT

+ dużo pięknych samochodów
+ sporo tras

- głupie (nawet jak na arcade) zachowanie wozu
- plastikowa grafika
- jest cała masa lepszych gier tego typu

- PRODUCENT: CODEMASTERS
- DYSTRYBUTOR: CODEMASTERS
- CENA: 99,90 ZŁ
- WWW.CDPROJEKT.INFO
- WIN 98/ME/OO/XP
- PROCESOR: PIII 1GH
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

ALLOR | KLASA!



Polska wersja najpopularniejszej rajdówki na PC to nie tylko niska cena, ale przede wszystkim zawartość, wyprzedzająca angielskie wydanie gry o kilka długości!

COLIN MCRAE RALLY 04

I nie chodzi o to, że spolszczono menu, bo poruszanie się po nim jest, i było, banalne. Nie ma się także co zachwycać pozostałymi ekranami. Nie dlatego też, że pełno na nich literówek czy że wyglądają niechlujnie. Menu, podobnie jak i cała reszta, stoi na jak najbardziej profesjonalnym poziomie - tyle tylko, że dobrą jakość spolszczenia słowa pisanego trudno uznać za jakieś szczególne osiągnięcie. Tak w końcu powinno być.

Co nie znaczy, że gra nie ma czym zadziwić. Wystarczy wejść w jedno malutkie menu - wybór pilota. Gdyby był tylko Derek Ringer - obecny pilot Colina McRae – i pilot polski, nie byłoby o czym pisać. Ale prócz tych dwóch, jest jeszcze znany z poprzednich Colinów Nicky Grist (według mnie, znacznie lepszy niż Derek Ringer), a także Martyna Wojciechowska oraz Krzysztof Hołowczyc. I choć to może niezbyt sensowne – w końcu są oni kierowcami, a nie pilotami – fajnie jest pomykać wąskimi leśnymi drogami z taaaką babą na siedzeniu obok, dbającą o to, byś nie zgubił drogi.

Miłośników Mar-Tyny ucieszy zresztą jeszcze jedna dobra wiadomość – w pudełku z grą znajduje się całkiem niezła fotka z nią (prawdziwa, a nie jakiś tam wydruk) i to z dedykacją. Wprawdzie ta nie jest imienna (bo to niemożliwe), a po bliższym przyjrzeniu się można zauważyć, że podpis nie został wykonany pisakiem, tylko naświetlony - jak i reszta zdjęcia (innymi słowy to tylko kopia), ale i tak to bardzo miły dodatek. To tyle, jeśli chodzi o pilotów normalnych. Jest jeszcze jeden „nienormalny" – pan Wacław! Szkoda, że nie można zrobić z niego „obrazka", ale jeżeli macie dostęp do Netu, na stronie CD Projektu można go posłuchać (http://www.cdprojekt.info/felieton.asp?tid=840). Po prostu odlot – a dystrybutorowi należą się duże brawa za pomysł i realizację!

Jeśli chodzi o resztę zawartości pudełka, poza 4 płytami CD znajduje się w nim już tylko polska instrukcja (cienka, ale treściwa i jak najbardziej w porządku). To wszystko, ale nie zmienia to faktu, że polskie wydanie 04 jest znacznie lepsze od angielskiego, a CD Projektowi należą się za nie słowa pochwały. **|CDA|**

9

WERDYKT

- + dobre spolszczenie
- + kupa pilotów
- + fotka Wojciechowskiej z autografem
- – autograf to tylko fotka

- PRODUCENT: EMPIRE INTERACTIVE
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 26,90 ZŁ
- WWW.STARSKY-AND-HUTCH.COM
- WIN 98/ME/OO/XP
- PROCESOR: PII 500 MHZ
- RAM: 128 MB
- GRAFIKA RAM: 16 MB

MGAMER | MOŻE BYĆ

STARSKY & HUTCH PL

Serialowy duet Starsky i Hutch wszedł na ekrany naszych kin zupełnie niedawno. W bezpośrednim sąsiedztwie filmu premierę miała także polska edycja komputerowych zmagań tych bohaterów z przestępcami.

Pamiętajmy jednak, że sygnowana logo Cenegi gra Starsky & Hutch nie jest oficjalnym „gadżetem" wspierającym promocję filmu. Dlatego też nie nastawiajmy się na sekwencje wideo przeplatające fabułę i nie oczekujmy, że gra podążać będzie za intrygą nakreśloną w kinie.

Starsky & Hutch PL zostało wydane w serii budżetowej, dostępnej po cenie niewiele wyższej od jednego biletu do kina z paczką popcornu w rękach. I to naturalnie się chwali. Szkoda jednak, że w pakiecie nie znalazło się już miejsce na pudełko na płytkę (są okładki do DVD-boksa) oraz drukowany podręcznik użytkownika.

Spolszczenie ogranicza się tu do tekstu (wersja „kinowa"). Pozostawienie kwestii amerykańskich aktorów zdecydowanie wychodzi grze na dobre.

Tłumaczenie jest porządne - to fakt. Nie obraziłbym się jednak, jeśli w teksty wkradłoby się nieco więcej (dobra, sporo więcej) zwyczajnego luzu. Tłumacz nie miał wcale tak mało miejsca dla własnej kreatywności, a wydaje się, że korzystał z niej bardzo ostrożnie.

W napisach łatwo wychwyciłem kilka *głupich* literówek. Niby drobne rzeczy, ale ostro dają po oczach. Chociaż i tak nie pobiją one komunikatu, jaki wyskoczył na początku zabawy. Dostałem komendę *„Niepozwól zabić Louiego"*.

Na koniec nieszczęsna instrukcja. Wrzucono ją na płytkę CD w formie pliku PDF. Ciemny podlew nie ułatwia czytania, ale pal licho ten szczegół. Bardziej irytująca jest niekonsekwencja w nazywaniu pewnych trybów zabawy. W grze mamy „tryb historii", w podręczniku - „tryb opowiadania". Tu jest „zwiedzanie miasta", tam „swobodna wędrówka". Poza tym po lekturze można dowartościować się własną znajomością interpunkcji. Słowem: podręcznik radzę sobie podarować.

Polska wersja Starsky'ego i Hutcha na pewno nie powalczy o tytuł najlepiej zlokalizowanej gry roku, ale z funkcji użytkowych wywiązuje się ona zupełnie przyzwoicie. |CDA|

6+

WERDYKT

- + zupełnie porządna realizacja
- + oryginalny głos Huggy Beara
- – w sumie mogło być lepiej
- – instrukcja!
- – sporo baboli

Harry Potter
Hogwart bez tajemnic!
Cena: 8.50 zł
CLICK!
wydanie specjalne
Harry Potter
Hogwart bez tajemnic!
w numerze:
CD-ROM i plakat!
Zaczarowane księgi
Poznaj J.K.Rowling
Dalsze przygody Harry'ego
Wszystko o filmie!
Harry Potter
and the Prisoner of Azkaban
Magiczne gry
Recenzje, kody, poradniki...
CLICK!
WYDANIE SPECJALNE
CZERWIEC 2004
Harry Potter
bonus
w numerze: CD-ROM i plakat!
w kioskach od 1 czerwca

- PRODUCENT: PHENOMEDIA
- DYSTRYBUTOR: PLAY
- CENA: 20 Zł
- WWW.KURCZAKI.PLAY.COM.PL

- WIN 98/ME/OO/XP
- PROCESOR: 450 MHz
- RAM: 64 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

EUGENIUSZ SIEKIERA | O JEDNEGO KURCZAKA ZA DALEKO

Doprawdy nie wiem, co ludzie widzą w tych kurczakach, ale ten biedny zwierzak stał się chyba symbolem gier niszowych i wyjątkowo kiepskich. Mieliśmy już Kurki w ogniu, Kurki wodne, a teraz czas na Wyścig kurczaków.

WYŚCIG KURCZAKÓW

Tytuł to idiotyczny i trochę mylący, bo kurczak jest tu zaledwie jeden. Poza tym dostajemy możliwość wyboru spośród czterech innych cudaków (żaba, bałwan, dyniogłowy i kogut). Niewiele... Ale na to akurat można przymknąć oko. I tak wybór kierowcy nie ma żadnego wpływu na dalszą rozgrywkę. Jawną kpiną natomiast jest umieszczenie w grze zaledwie 5 tras! Pomijam już fakt, że są one beznadziejne, straszą kanciastością, brzydotą i ogólnym brakiem pomysłu na zaprojektowanie poszczególnych odcinków. W końcu to nie N4S:U, a jedynie prosta zręcznościówka dla dzieciaków. Skandalem jest też to, że są one tak krótkie! Z pudełka można wyczytać krzykliwe hasło: „(...) to ekscytująca gra, która dostarczy wielu godzin wspaniałej zabawy zarówno dzieciom, jak i dorosłym...". Ekhm... Ze stoperem w ręku – za pierwszym podejściem przeszedłem WK w niecałe 20 minut. Za drugim razem czas gry skrócił się niemal o połowę. Gdzie te godziny wspaniałej zabawy, ja się pytam? Panowie, to jest żenada! W dzisiejszych czasach tworzyć coś takiego? Ja rozumiem, że to jest produkt niszowy, ale bez przesady, niektóre dema oferują więcej.

Przeszedłem WK w niecałe 20 minut!

Sama rozgrywka jest banalna. Jak ktoś grał w Motor Mash czy Toon Car, wie, czego się spodziewać. Ot, bezstresowe wyścigi, raczej dla młodych graczy. Jeździmy w kółko po danym torze, a przeciwnika możemy opóźnić, używając rozmaitych „znajdziek", które zbieramy na trasie. Ot i wszystko, byle być pierwszym na mecie. Gra ma nierówny poziom trudności, bo pierwsze 4 odcinki ukończyłem zwycięsko za pierwszym podejściem. Natomiast ostatni musiałem powtarzać kilkakrotnie, nim udało mi się stanąć na podium. Odniosłem wrażenie, że wygrana zależała raczej od szczęścia niż umiejętności.

Jeśli chodzi o sposób, w jaki WK wydano u nas w kraju, nie mam co do tego zarzutów. Przyzwoita, kolorowa okładka, etui na DVD etc. Przyczepię się do jednej rzeczy. Chyba panowie dystrybutorzy oszczędzają na papierze, bo instrukcja niby jest, a jakoby jej nie było. ;) Kusiło mnie, więc zmierzyłem - 13,5 na 9,5 cm. Taki walający się w pudełku świstek papieru wygląda trochę niechlujnie. Ale poza tym gra wydana jest nieźle (jak na tytuł z dolnej półki, ma się rozumieć).

Zdaję sobie sprawę, że wiek, jaki pozwoliłby mi się dobrze bawić przy tego typu produkcie, już bezpowrotnie minął, ale starałem się postawić w sytuacji potencjalnego dzieciaka, który kupiłby go, zainstalował i zagrał weń. Wnioski? Nieważne, czy masz lat 5, czy 25 - ta gra to jedna wielka pomyłka. Twórcom wyraźnie zabrakło doświadczenia i pomysłu. Chcieli zrobić coś niszowego i faktycznie wyjściowo wiązali się z tych zamiarów aż za dobrze – udało im się stworzyć produkt wyjątkowo słaby, nudny i brzydki. Wyścig kurczaków kosztuje 20 zł. I powiem wam z ręką na sercu – ta gra nie jest warta nawet 1/4 tej ceny. Dno i metr mułu. Nie dotykać, nawet kijem. **|CDA|**

1

WERDYKT

+ nie wiesza się
+ małe wymagania sprzętowe
+ zajmuje raptem 60 MB na dysku, więc wywalanie tego przebiega wyjątkowo szybko :)

– Super Mario Kart na SNES miał więcej miodu niż to badziewie

Masz prawo
1. Nie zgodzić się z recenzją danej gry w NAJNOWSZYM (*) CDA.
2. Uzasadnić, dlaczego się nie zgadzasz (maks. 2000 znaków).
3. Przesłać to do nas e-mailem lub na dyskietce.
4. Wszystko, co napiszesz, może być wydrukowane. :)
(*) albo w poprzednim, niech tam :)

CZYTELNICY NADESŁALI

VETO!

UT 2004

VETO! Nie zgadzam się nie tyle z recenzją, a oceną, jaką wystawił Gem. No ludzie, 9+ dla czegoś, co jest w ogólnym rozrachunku GORSZE od UT2003? Tak, gorsze! Nie patrzcie na pojazdy i tryb ONS, nie patrzcie na większą ilość postaci, map (w większości tych samych, co w poprzedniku) i bajerów. To oślepienie z czasem przejdzie. Wiecie, dlaczego UT jest takie popularne? Bo chce się w niego grać cały czas – ma coś takiego jak grywalność. Niestety nie ma tego UT2004, poza oczywiście ONS-em, w którym pojazdy są dominującą formą walki. Co mi nie pasuje w UT2k4? Lekko zwiększona dynamika rozgrywki plus modyfikacja broni. Tylko lekko, ale jaki efekt. Bezsensownie nie tyle szybka, co „latana" rozgrywka to trumna tej gry. Podwójny skok na ścianę, od niej odbicie boost dodge'em i jesteśmy daleeeko od miejsca startu. Tyczy się to pomieszczeń zamkniętych, ale otwarte są przeważnie tak skonstruowane, że same boost dodge wystarczą do bardzo szybkiego przemieszczania się. Miejscami prowadzi to do tego, że wygrywa ten, kto lepiej lata po ścianach. :-/ Dążę do tego, że taka gra to prawie zero przyjemności. Nie chce mi się grać w DM, a co za tym idzie - TDM, CTF i całej reszty (prócz ONS...), podczas gdy w UT2003 bardzo mi się te tryby podobały! Trzeba przyznać, że UT2004 ma więcej klimatu ze starego UT, ale to nie wystarcza. Co do broni, to jak patrzę np. na RL, zastanawiam się, czy płakać, czy się śmiać. Zadaje bardzo słaby damage, w ogóle nieprzydatny, chociażby na średni dystans, bo przy wyżej opisanym sposobie gry, zanim rakieta doleci do celu, przeciwnik dwa razy zdąży uciec. A przepraszam, walenie 10 metrów „na dobieg" mnie nie bawi. Żeby nie było, pewne bronie mi się podobają, np. mini albo wszystkie nowe. Moja ocena – 8/10, podwyższona z sentymentu. Gdybym nie wiedział, co to UT, pewnie UT2004 dostałoby ode mnie ledwo 7.

uQuad

Star Wars: KotOR

VETO! Ogólnie recka jest spox, jednak jak dla mnie, minusy, jakie wymienił Gem, są wzięte z księżyca! Gem podaje dwa: przeciętny interfejs i sterowanie oraz problemy techniczne. Jeżeli coś jest przeciętne, nie zasługuje ani na minus, ani na plus - bo jest przeciętne! Gdyby było zwalone, no to dawaj, Gem, tego minusa... ale nie jest. Recenzent wspomina tylko o tym, że [gra - red.] wymaga kierowania WSAD-em i mychą. Mówi o jakimś przytrzymywaniu klawiszy!?! O so mu chozi?!? Me don't know. Przeszedłem całą grę kilka razy i stwierdzam z ręką na sercu, że jest to najfajniejszy interfejs, jaki widziałem w RPG-ach. Może na początku trzeba się do niego przyzwyczaić, ale potem to już tylko czysta przyjemność.

Następny to problemy techniczne - to chyba bardziej problem Radeonów niż gry. Nie wiem, może się mylę, ale moim skromnym zdaniem, kopa w zad powinno dostać ATI, a nie sama gra. Jedyny minus jest jednak ogromny jak samo Imperium Sithów w czasach największej świetności, a Gem tylko o nim leciutko wspomina. O czym mowa? Oczywiście chodzi o debilne ograniczenie do 20 poziomu doświadczenia, które jest tak denerwujące, że czasem szlag trafia (jak człek pomyśli, co by było, gdyby tak wyskoczyć 40-poziomowym Jedi na całą galaktykę!!! Jeaaah!!). Ale cóż, BioWare na pewno już kombinuje coś z dodatkiem i módlmy się do niebios, by było tam ograniczenie do 40 levela (przynajmniej), tak jak w najnowszym NWN. Jak dla mnie, gra powinna dostać 10, ale co tam. W końcu znaczek jakości jest. Osobiście polecam tę grę wszystkim fanom RPG-ów. Zawiodą się tylko ci, którzy na słowo Star Wars wymiotują.

PS Sama fabuła powinna dostać 9/10.

Simon

CMR 04

VETO! Nie zgodzę się z tą 8 dla Colina Czwartego. Po pierwsze - za to, że producenci gier chyba na dobre zapomnieli już, po co gracze kupowali kierownice (co ciągnie się już od poprzedniego Colina, a w części 2 było wręcz genialne), i po drugie - jeśli się to pod to łapie, to poziom trudności - a mianowicie brak tak istotnego elementu garażu jak balans przeniesienia napędu. Wszystko bowiem wygląda tak, jakby nasze auta miały zestrojony na sztywno napęd na koła tylne (dla odczucia, jaka to różnica, znów odsyłam do genialnego Colina 2.0). I co do tego elementu, chyba źle to świadczy o twórcach, gdyż poszli oni na łatwiznę, opracowując ograniczoną fizykę jazdy aut napędzanych na cztery łapy.

No i gdzie ten widok z maski!! Za to, że nie jest Colinem 2.0 z tak piękną grafiką, należy się aż 7. I wierzcie lub nie, mam doświadczenie (małe, bo małe...) z tego typu zabawą na żywo...

slipstream

VETO! Po pierwsze - grafika jest świetna, to muszę przyznać, ale co z tego, skoro nie mogę się nią cieszyć? Na Athlonie 1700+@2000 MHz, 512 MB RAM i Radeonie 9600SE, nawet w najniższych detalach, gra się trudno. Ja wiem, że ta karta to nie cud techniki, ale 640 x 480 powinna bez trudu uciągnąć. Może to wina Ati, a na kartach Nvidii działa lepiej? Trasy - jak dla mnie - zdecydowanie za krótkie. Średnia długość odcinków to 5 km. Nie trzeba się koncentrować ani uważać, jak się jedzie, bo najwyżej straci się te 2-3 minuty na powtarzanie trasy. A ja bym chciał trasy długie jak w Rally Championship. 40 km długości i 20 minut szybkiej, lecz ostrożnej, jazdy. Do tego większość odcinków ma szerokość obwodnicy w Berlinie.

Serwis - naprawa samochodu to kompletna porażka. Czasu mamy tyle, że wszystkie najważniejsze części zawsze zdążymy naprawić. A ilość czasu potrzebna na naprawę poszczególnych podzespołów też jest dosyć dziwna. Tyle samo czasu zajmuje naprawa urwanego zderzaka, co wszystkich innych blach?

Jeszcze jedna rzecz, którą chciałbym widzieć w wirtualnych rajdach, a była ona jedynie w Network Q Rac. „Dynamiczna pogoda". Nie chodzi mi o jej zmianę w trakcie jazdy, lecz o to, by za każdym razem, kiedy zaczynam rajd, pogoda była inna - raz słońce, raz deszcz, innym razem burza. Jak do tej pory tylko w tej grze sprzed 10 lat było coś takiego.

Całość na 6+/7.

Duży

Historia gier komputerowych

Bartłomiej „Klus" Kluska

[cz. 2]

Automaty i konsole

W poprzednim odcinku (CDA 5/2004): inżynier Ralph Baer *wpada na pomysł, by sprzyjające wyłącznie biernej rozrywce telewizory wzbogacić o możliwość interaktywnej rywalizacji na ekranie, czego efektem jest* Magnavox Odyssey *– pierwsza konsola do gier wideo. Z kolei* Nolan Bushnell *- zafascynowany grami komputerowymi długowłosy student uniwersytetu w Utah, postanawia przenieść tę formę zabawy z zamkniętych akademickich laboratoriów do miejsc dostępnych dla wszystkich, np. barów.* Bushnell *wprowadza na rynek pierwsze automaty z grami -* Computer Space *oraz* Pong *– i zakłada firmę* Atari. *Dwie prostokątne paletki i krążąca między nimi kwadratowa piłeczka podbijają Amerykę. Automaty i konsole – tymi równoległymi ścieżkami podążyć ma od tej chwili elektroniczna rozrywka. Jest rok 1972.*

Teraz naprawdę możesz być, kim zechcesz. Plakat reklamowy z lat 70.

AUTOMATY

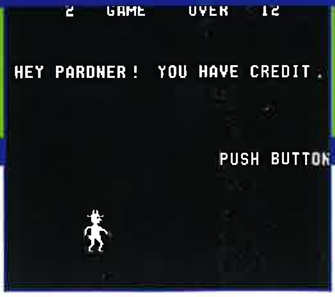
Bushnell poszedł za ciosem, przez cały rok produkując i sprzedając automaty z Pongiem, a ponieważ zafascynowane nowymi możliwościami zarobkowania konkurencyjne firmy bynajmniej nie zamierzały rezygnować z łatwych pieniędzy, wkrótce całe Stany Zjednoczone (i bardziej cywilizowana część Europy również) dosłownie zalane zostały różnymi wariacjami na temat paletek i piłeczki. Przy okazji okazało się, że formuła ta jest na tyle pojemna, że **symulacja tenisa absolutnie nie wyczerpuje tematu**. Oto bowiem wystarczyło dodać na lewym i prawym brzegu ekranu bramki oraz umożliwić poruszanie paletkami nie tylko w pionie, lecz również w poziomie - i z symulacji tenisa szybciutko robiła się symulacja hokeja. A gdy na górze i na dole ekranu dołożono jeszcze po dodatkowej paletce, przy jednej maszynie mogła wspólnie bawić się cała rodzina... Podobnych innowacji było mnóstwo, lecz po okresie pierwszej fascynacji graczy zaczęło ogarniać lekkie znużenie (w końcu ile można odbijać tę głupią piłeczkę?).

Na szczęście postęp technologiczny błyskawicznie otwarł przed producentami gier zupełnie nowe horyzonty – w roku 1974 firma **Kee Games** (zresztą, jak się później okazało, było to Atari, które nie chciało robić wrażenia, że monopolizuje rynek, dlatego stworzyło sobie „konkurencję") pokazała światu automat z grą **Tank** - symulator walki czołgów na polu minowym, przy czym czołgi wyglądały naprawdę jak czołgi i nie były w żadnym razie w kształcie paletek do Ponga. Rok później w salonach arcade pojawiła się gra **Shark Jaws** – pojedynki nurków z rekinami, w których po raz pierwszy w historii zastosowano animację postaci.

Shark Jaws - pierwsza gra wideo zawierająca animację postaci.

Co ciekawe, do tego tytułu przyznawała się debiutująca w branży firma **Horror Games**, lecz tak naprawdę stał za nią **Nolan Bushnell**, który nie chciał mieszać nazwy Atari do przewidywanego procesu ze Stevenem Spielbergiem i Universal Studios. Wszak Shark Jaws wchodziło na rynek ledwie kilka miesięcy po słynnych *Szczękach*, niezbyt dyskretnie próbując wpisać się w popularność kinowego przeboju (na automacie słowo *Shark* napisane było malutką czcionką, zaś słowo *Jaws* kontrowersyjnie dużą). Tym razem procesu uniknięto.

Wkrótce jednak Atari wyrosła prawdziwa konkurencja. Oto bowiem w dalekiej Japonii firma **Taito** stworzyła automat z grą **Gun Fight** (1975) – animowanym, dynamicznym pojedynkiem dwóch rewolwerowców. Była to pierwsza gra, która korzystała z mikroprocesora, oraz pierwsza, którą na zasadzie licencji sprowadzono z Kraju Kwitnącej Wiśni do Stanów Zjednoczonych (zrobiła to debiutująca w branży firma **Midway**).



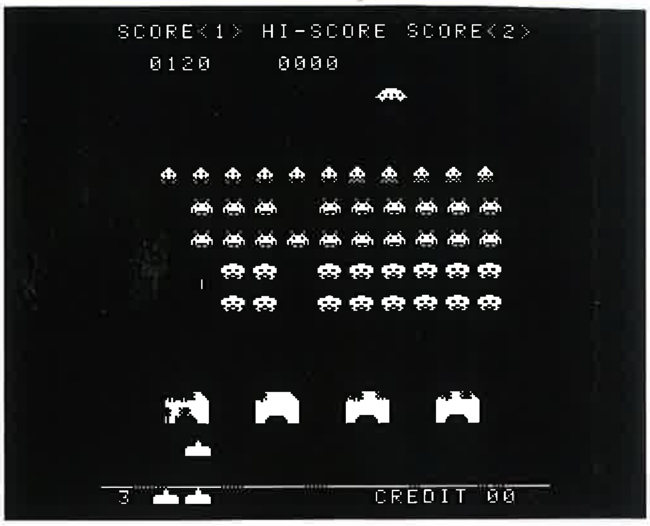
Rosnącą rolę automatów w społeczeństwie zaczęły również dostrzegać media, w których w 1975 roku rozpoczęto **debatę o przemocy w grach wideo**. Tytułem, który sprowokował pierwszą falę medialnego oburzenia (i niejako przy okazji pierwszy trafił do wysokonakładowych magazynów oraz programów telewizyjnych), był **Death Race**.

Celem zabawy było rozjeżdżanie za pomocą samochodów rozmaitych stworków biegających po planszy. Najechany stworek wydawał przeraźliwy krzyk rozpaczy i zamieniał się w krzyżyk, zaś gracz zdobywał kolejny punkt. Ponad dwadzieścia lat później pokazano światu polegającą zasadniczo na tym samym, lecz o wiele bardziej dosłowną graficznie grę Carmageddon, a dyskusja o brutalności w elektronicznej rozrywce trwa do dziś.

Tymczasem produkcja automatów nie zwalniała tempa. Dużą popularność zdobył **Breakout** (1976), w którym gracz, odbijając paletką piłeczkę, musiał likwidować poustawiane na górze ekranu rzędy cegiełek. Autorami tego kolejnego wyprodukowanego pod szyldem Atari hitu byli **Steve Jobs** i **Steve Wozniak**, którzy kilka lat później założyli własną firmę i podbili świat komputerami Apple (notabene panowie ci pierwsze egzemplarze montowali w wynajętym garażu z części „pożyczonych" od Atari).

Prawdziwa rewolucja jednak przyszła dwa lata później z Japonii i nazywała się **Space Invaders**. Ta napisana przez Toshihiro Nishikado i wydana przez Taito gra sprawiła, że towarem deficytowym w Kraju Kwitnącej Wiśni stały się... monety, zaś gdy Midway wkrótce sprowadził ją do Ameryki, **automaty po raz pierwszy w swej krótkiej historii wyszły poza bary i salony arcade** – i trafiły do miejsc, które do tej pory gry wideo nie widziały, np. centrów handlowych, restauracji czy na stacje benzynowe.

Reklama automatów ze Space Invaders - grą, która wcale nie potrzebowała reklam.



Space Invaders (1978) to hurtowa eksterminacja nadlatujących rzędami kosmitów przez stateczek przesuwający się w lewo lub prawo przy dolnej krawędzi ekranu - pomysł ten miał być jeszcze wielokrotnie wykorzystany w przyszłości (np. w wydanym rok później przez Namco **Galaxianie** – pierwszej grze z kolorową grafiką).

Odpowiedzią Atari na sukces Space Invaders był kolejny wielki hit automatów - **Asteroids** (1979), w którym gracz musiał za pomocą wektorowego kosmicznego pojazdu rozbijać tytułowe (również zbudowane z wektorów) asteroidy podczas przemierzania zamkniętej kosmicznej przestrzeni (zamkniętej, tj. jeśli wylatywał za lewą krawędź ekranu, pojawiał się przy jego prawej krawędzi itd.). A wszystko to, by nabijać kolejne astronomiczne rekordy punktowe. A punkty były w tym przypadku szalenie ważne, gdyż po raz pierwszy w historii do gry wideo dołączono listę najlepszych wyników, na której gracze mogli uwieczniać własne (maksymalnie trzyliterowe) inicjały. Oczywiście listy zerowały się, gdy właściciel salonu wyłączał automaty - i następnego dnia trzeba było uwiecznić inicjały od początku, lecz nikomu to nie przeszkadzało.

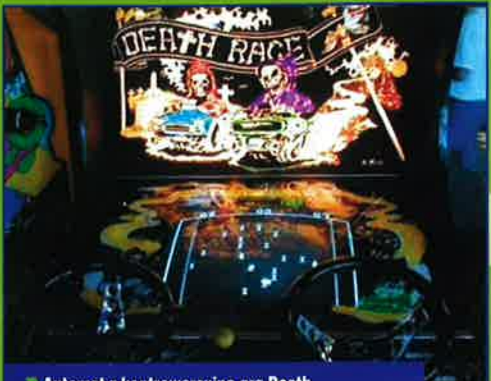
Asteroids - odpowiedź Atari na Space Invaders.

Tymczasem pracujący dla japońskiej firmy **Namco** projektant **Toru Iwatani** poczuł przesyt bezosobowymi czołgami i pojazdami kosmicznymi oraz anonimowymi paletkami odbijającymi równie anonimowe piłeczki - i wpadł na pomysł, by wzbogacić gry o element, którego do tej pory w nich jeszcze nie było - **bohatera**. Tak narodził się **Pac-Man** (1980), a właściwie **Puck-Man**, ponieważ to dopiero przy przenoszeniu (znów Midway) gry na rynek amerykański dokonano zmiany nazwy automatu, obawiając się (zapewne słusznie), że żartownisie mogliby dokonywać oczywistych przeróbek w słowie „Puck".

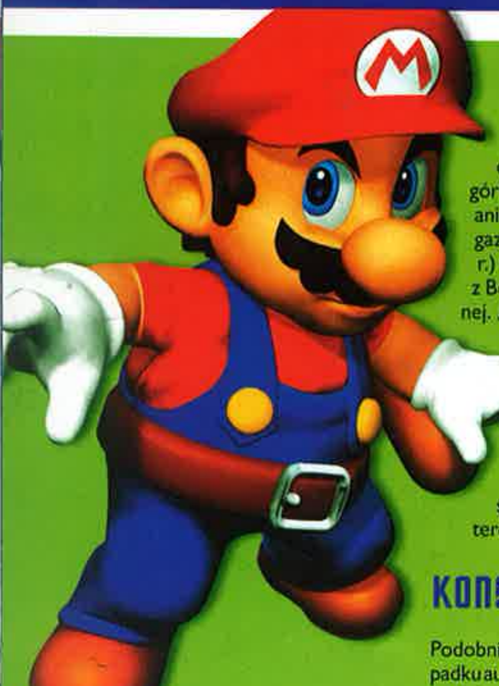
Jeden z pierwszych automatów z grą Pac-Man - ozdoba prywatnej kolekcji.

Pac-Man okazał się wielkim komercyjnym przebojem (podobnie jak Space Invaders udowodnił, że w Japonii jest zbyt mało monet) i wkrótce doczekał się kolejnych części (m.in. **Ms Pac-Man** w 1982 roku, z pierwszą „kobietą" występującą w grze komputerowej w roli głównej. Pani Pac-Man miała na czubku „głowy" gustowną kokardę i „usta" pomalowane czerwoną szminką).

Sam Pac-Man został osobowością medialną (tak jak np. Lara Croft dwadzieścia lat później): trafił na okładkę prestiżowego magazynu TIME (25 października 1982 r.), zaś satyryczne czasopismo MAD wybrało go „**człowiekiem roku**".



Automat z kontrowersyjną grą Death Race - pradziadem Carmageddon.



pojawiły się książki o Pac-Manie (m.in. Mastering Pac-Man Kena Ustona i Scoring Big at Pac-Man Craiga Cubey), ubrania z Pac-Manem, breloczki z Pac-Manem, płatki śniadaniowe Pac-Mana, a nawet poświęcony Pac-Manowi serial telewizyjny...

Gdy „pacmania" trwała w najlepsze, w salonach arcade pojawił się kolejny wielki bohater – **wąsaty hydraulik Mario**, który zaczynał skromnie, próbując odbić złotowłosą Paulinkę z łap przerośniętej małpy w wyprodukowanej przez Nintendo w 1981 roku grze Donkey Kong (Donkey Kong również ma miejsce w historii gier, zaś obie postaci zaprojektował ten sam człowiek – **Shigeru Miyamoto**).

Wkrótce Mario zyskał brata – Luigiego – i wystąpił w grze **Mario Bros.** (1983), w której obaj hydraulicy przemierzali kanały i zaciekle walczyli z rozmaitymi zamieszkującymi je stworzeniami, a dalej... Cóż. Dalej poszło już z górki: kolejne gry, koszulki, serial animowany, wreszcie okładka magazynu TIME (27 września 1993 r.) i pełnometrażowy film kinowy z Bobem Hoskinsem w roli głównej. **Już na początku lat osiemdziesiątych gry wideo były wielkim i prężnie rozwijającym się biznesem**, toteż podobne kariery miały jeszcze kilkakrotnie spotkać elektronicznych bohaterów.

Donkey Kong - ekranowy debiut ulubionego hydraulika firmy Nintendo.

KONSOLE

Podobnie jak miało to miejsce w przypadku automatów, fundamentem ogólnoświatowego sukcesu konsol również był Pong. Pierwsza maszynka do grania w elektronicznego tenisa na domowym telewizorze została stworzona w laboratoriach Atari w 1974 roku i błyskawicznie zdobyła dużą popularność, ciągnąc za sobą falę naśladowców. Aż do wczesnych lat osiemdziesiątych w europejskich i amerykańskich sklepach pojawiały się kolejne coraz bardziej wymyślne modele kuszące graczy hasłami typu „dziesięć gier w jednej obudowie" – z tym, że naturalnie wszystkie te gry były wariacjami na temat paletek i piłeczki. Polskiego Ponga wyprodukowała firma MERA-ELWRO w 1983 roku, nazywając go **Ameprod TVG-10** (tego rodzimego „białego kruka" czasami wciąż można kupić na internetowych aukcjach za mniej niż 100 zł).

Nazwy, takie jak PONG C-100, PONG Doubles C-160, Super PONG PRO-AM TEN C-202, PONG Sports II, Hockey-PONG, do dnia dzisiejszego spędzają sen z powiek kolekcjonerom, którzy chcieliby zebrać wszystkie wersje i klony oryginału.

Jednak już w drugiej połowie lat siedemdziesiątych Pong zaczął dostojnym krokiem pioniera opuszczać scenę dziejowych wydarzeń, zaś przyszłość

Ameprod TVG-10 - polski klon Ponga, był do kupienia na internetowej aukcji.

Channel F - pierwsza "klasyczna" konsola.

jako pierwsi dostrzegli ludzie z firmy **Fairchild**, na rynek wypuszczając w roku 1976 konsolę **Channel F**.

Od poprzedników różniła się ona faktem, że **gry dla niej stworzone zapisane były nie bezpośrednio w maszynie, lecz na sprzedawanych oddzielnie cartridge'ach**. Oczywiście otwierało to przed graczami zupełnie nowe możliwości: znudził ci się hokej? Spokojnie. Teraz już nie musisz wyrzucać całej konsoli. Wystarczy kupić w sklepie cartridge z elektronicznym kasynem lub zamienić się z kolegą na jakiś inny tytuł – zachęcały hasła reklamowe, lecz Channel F miał wielkiego pecha. Pech ten nosił kryptonim „Stella" i ukrywany był w laboratoriach firmy Atari (w międzyczasie wykupionej przez korporację Warner Communications), w których w pocie czoła przygotowywano konsolę (jednym z jej twórców był **Jay Miner**, późniejszy projektant komputera Amiga).

„Stella", nazwana ostatecznie **Atari VCS** (Video Computer System), ujrzała sklepowe półki na gwiazdkę roku **1977** i **początkowo nie odniosła spektakularnego sukcesu** (sporo egzemplarzy pozostało w magazynach, zaś wyraźnie rozczarowany panującymi w korporacji Warnera porządkami Bushnell opuścił firmę, podobnie jak wielu jego współpracowników).

Przez następne dwa lata wydawano wprawdzie cartridge'e z nowymi grami i promowano konsolę, lecz skromne wyniki sprzedaży nie mogły budzić specjalnego entuzjazmu. Przełom nastąpił dopiero w styczniu 1980 roku, gdy kierownictwo Atari zdecydowało się przenieść na VCS grę Space Invaders – i był to przysłowiowy strzał w dziesiątkę. Okazało się bowiem, że **ludzie, którzy wcześniej utopili tysiące ćwierćdolarówek w otworach wrzutowych automatów, by móc przez chwilę postrzelać do kosmitów, zdecydowanie wolą jednorazowo wydać większą kwotę i kupić konsolę, a potem za darmo grać na ekranach własnych telewizorów.**

Wkrótce na VCS pojawiły się inne megahity z automatów – **Missile Command, Defender** oraz **Asteroids** – i one również zarobiły dla Atari duże

Atari VCS.

pieniądze. Autorem konwersji Space Invaders na VCS był Rick Mauer. Za tę pracę otrzymał od Atari... **11 tysięcy dolarów** i na pewno mocno się zdenerwował, gdy do jego uszu dotarła wieść, że zyski firmy płynące tylko z tego jednego tytułu szacowane są na ponad **100 milionów dolarów**. Rick Mauer nie napisał dla Atari ani jednego programu więcej. I trudno mu się dziwić.

Później poszło już z górki. VCS kompletnie zdominował rynek konsol, zaś gry na ten system zaczęły tworzyć niezależne firmy, m.in. założona w 1980 roku **Activision**, której największym przebojem

Pitfall - wirtualny odpowiednik Indiana Jonesa.

został wymyślony i zaprogramowany przez Davida Crane'a (nawiasem mówiąc, eks-pracownika Atari) **Pitfall** (1982) – zręcznościowa opowieść o przygodach Harry'ego Pitfalla, awanturnika i poszukiwacza przygód, wyraźnie czerpiącego inspirację z filmu o Indianie Jonesie (Poszukiwacze zaginionej Arki miało kinową premierę rok przed grą).

Bieganie po dżungli spodobało się graczom do tego stopnia, że Pitfall **przez 64 tygodnie nie opuszczał pierwszego miejsca na prowadzonej przez magazyn *Billboard* liście najlepiej sprzedających się gier.** Harry

Prywatna kolekcja gier do Atari VCS.

Pitfall wkrótce powrócił w tytule Pitfall 2, zaś w drugiej połowie lat dziewięćdziesiątych jego miejsce w panteonie bohaterów gier komputerowych zajął Harry Pitfall Junior (patrz: Pitfall: The Mayan Adventure oraz Pitfall 3D: Beyond the Jungle). Firma Activision, nim zbankrutowała, zdążyła ucieszyć graczy jeszcze wieloma znakomitymi produkcjami (m.in. **River Raid, Chopper Command, H.E.R.O., Keystone Kapers** czy **Kaboom!**).

VCS był produkowany do roku 1991 - z czasem zmienił nazwę na **Atari 2600** (1982). I obudowę na mniejszą (ten zminiaturyzowany model ochrzczono mianem **„Junior"**, 1986).

Atari Junior.

Oraz dorobiono do niej całą masę dodatków i tysięcy lepszych bądź gorszych gier. Do historii przeszły także próby stworzenia w laboratoriach Atari urządzenia, dzięki któremu zdarzeniami na ekranie można by było sterować za pomocą... **siły umysłu.**

Publicznie demonstrowano obiecujące prototypy i projekty, lecz w końcu zniechęcenie pierwszymi niepowodzeniami wzięło górę i wizjonerzy z Atari zaniechali dalszych starań – być może tylko dlatego nadal gramy w gry za pomocą rąk.

Obecnie Atari 2600 ma status Volkswagena Garbusa wśród konsol – w dobie potężnych Xboxów oraz Dreamcastów masa ludzi na całym świecie wciąż zbiera małe, czarne cartridge'e i świetnie bawi się na sprzęcie taktowanym zegarem o częstotliwości ledwie przewyższającej 1 MHz. Co więcej, dalej produkowane i wydawane (i chętnie kupowane) są nowe gry na VCS, zaś unikaty sprzed lat osiągają zawrotne ceny na internetowych aukcjach. Można podejrzewać, że żadna z obecnie panujących na rynku maszynek do grania nie będzie w stanie powtórzyć tego fenomenu, a tytuł „najbardziej popularnej konsoli wszech czasów" raczej nie zmieni właściciela.

Atari Mindlink - prototyp urządzenia mającego umożliwić granie bez pomocy kończyn.

Oczywiście pretendenci do tego zaszczytnego miana pojawiali się jeszcze w latach siedemdziesiątych. Jednym z nich była firma **Magnavox** (wtedy już będąca własnością Philipsa), próbująca ponownie podbić serca graczy produktem nazwanym **Odyssey2** (1978) – ta następczyni pierwszej konsoli na świecie miała się wyróżnić wbudowaną klawiaturą (reakcją Atari było błyskawiczne wypuszczenie na rynek klawiatury do VCS) i kilkoma bardzo dobrymi grami, w tym udaną przeróbką Pac-Mana zatytułowaną **K.C.'s Munchkin!** (reakcją Atari było błyskawiczne wytoczenie procesu firmie Magnavox, bowiem to do Atari należały wówczas prawa autorskie do Pac-Mana).

Odyssey 2.

Można by zaryzykować postawienie tezy, że to **właśnie błyskawiczne reakcje Atari nie pozwoliły Odyssey2 na rozwinięcie skrzydeł** i zaprezentowanie pełni możliwości – obecnie pozostała ona tylko ciekawostką dla kolekcjonerów. Podobny los spotkał konsolę stworzoną przez giganta w dziedzinie elektronicznych pinballi – firmę **Bally. Bally Professional Arcade** (1978), mimo atrakcji takich jak wbudowany Basic dający szansę łatwego programowania własnych gier (które później można było zapisywać na kasetach magnetofonowych), zmarł tuż po narodzinach z powodu braku zainteresowania wśród graczy.

Bally Professional Arcade.

Zdecydowanie lepiej powiodło się dziecku firmy **Mattel** (tak, to ci od lalek Barbie), konsoli **Intellivision** (1979) - bardziej zaawansowanej technicznie od VCS i przeznaczonej raczej dla starszych miłośników elektronicznej rozrywki, sympatyków gier hazardowych i symulacji baseballa czy amerykańskiego futbolu.

Intellivision.

A także **ColecoVision** (1982) – konsoli wyjątkowo jak na owe czasy nowoczesnej (procesor taktowany zegarem o częstotliwości 3,58 MHz, możliwość wyświetlania na ekranie 32 ruchomych obiektów jednocześnie, maksymalna rozdzielczość 256 x 192 punkty, trzy kanały dźwięku; fiu, fiu!), której twórcy oparli rynkową strategię na przetestowanym wcześniej przez Atari pomyśle konwersji hitów z salonów arcade.

ColecoVision

To właśnie dzięki ColecoVision Amerykanie mogli po raz pierwszy zagrać we własnych domach w znanego do tej pory wyłącznie z automatów Donkey Konga (nawiasem mówiąc, tytułowy Donkey Kong bardzo nie spodobał się panom z Universal Studios, producentom filmu King Kong. Universal wytoczył firmom Coleco oraz Nintendo procesy o naruszenie praw autorskich, lecz po długich prawniczych przepychankach musiał uznać wyższość zdrowego rozsądku – pozwy oddalono). ColecoVision z hasłem reklamowym *„salon arcade w twoim pokoju"* szybko zdobyło sobie dużą popularność, w **1983 roku po raz pierwszy wyprzedzając Atari 2600 w rankingach sprzedaży.**

Atari 5200.

Kierownictwo dotychczasowego lidera rynku doskonale wiedziało, że ich cokolwiek przestarzały sztandarowy produkt musi szybko zostać zastąpiony czymś nowocześniejszym. Pierwsza próba nawiązania równorzędnej walki z Mattel i Coleco, czyli sklecone w wyraźnym pośpiechu **Atari 5200** (1982), zakończyła się **spektakularnym niepowodzeniem.**

Po pierwsze, konsola wcale nie była lepsza niż te oferowane przez konkurencję, po drugie, dołączony do niej joystick zupełnie nie nadawał się do grania (ciekawe, co za sztab ekspertów wymyślił joystick, który nie centruje się automatycznie po wychyleniu drążka?), a po trzecie i najgorsze, **na Atari 5200 nie działały gry z Atari 2600**, co katastrofalnie zawęziło liczbę dostępnych na tę maszynkę tytułów. O zgrozo, w tym samym czasie Coleco wypuściło na rynek przystawkę, dzięki której gry z Atari 2600 bezproblemowo chodziły na ColecoVision – Atari (oczywiście) wytoczyło proces, lecz wkrótce wszystkie walczące strony i tak miały umrzeć naturalną śmiercią, stare konsole bowiem zostały zamordowane przez drastyczny spadek cen komputerów osobistych. *Po co kupować system służący tylko i wyłącznie do grania, skoro niewiele drożej kosztują np. Commodore lub ZX Spectrum, dające przecież o wiele większe możliwości?* – kombinowali gracze, szybko tracąc zainteresowanie nowymi wersjami Intellivision, ColecoVision i Atari.

W roku 1984, gdy ci producenci, którzy przetrwali kryzys, zbierali siły do dalszej walki, nie przejawiające specjalnej ochoty do konkurowania z wciąż silnym Atari na amerykańskim rynku Nintendo zaproponowało, by to właśnie Atari zajęło się produkcją i dystrybucją w Stanach Zjednoczonych japońskiej konsoli **Famicom**. Atari jednak (a ściślej nowy właściciel firmy, **Jack Tramiel**, wcześniejszy założyciel i twórca komputerowej potęgi Commodore) odmówiło, chcąc bardziej skoncentrować siły w sektorze komputerów osobistych oraz wierząc, że sprawę konsol załatwi już prawie gotowe nowoczesne **Atari 7800. Była to jedna z największych pomyłek w historii całej branży** (zagorzali zwolennicy Atari do dziś spekulują na internetowych forach, jak potoczyłyby się losy firmy, gdyby Tramiel nie popełnił tego tragicznego błędu). Wkrótce bowiem **Nintendo** miało podbić Amerykę i Stary Kontynent nazwaną **Nintento Entertainment System** (w skrócie **NES**) przeróbką Famicoma.

Atari 7100.

Zaś jedynym godnym przeciwnikiem tej konsoli mogło zostać **Sega Master System**...

Sega.

A Atari 7800? Cóż... Dla tej konsoli nie było już niestety miejsca na rynku, ponieważ nadchodził czas ogólnoświatowej, kompletnej i bezapelacyjnej dominacji japońskich gier wideo...

Oczywiście Europejczykom i Amerykanom na otarcie łez pozostawały jeszcze gry komputerowe, o nich jednak szerzej opowiemy w następnym odcinku. |CDA|

Od redakcji: zajrzyjcie do Bonus2/Małe gry, a powinniście znaleźć niektóre z omawianych tu gier.

SIR TORPEDA | COŚ DARMOWEGO, COŚ DOBREGO...

GRY ZA FREE

Część druga

To już druga odsłona tej strony, a ja znów wybrałem dla was perełki z tytułów freeware (*czyli: za darmo i pełne wersje*) i shareware (*czyli często całe, ale działają tylko określony czas, ew. trzeba zapłacić, by odblokować dostęp do większości poziomów*) - te drugie tylko szczególnie dobre. Jeśli znacie coś wartego opisania tutaj, proszę o nadsyłanie propozycji pod adres: **sir-torpeda@valkiria.net**. Tylko jeden warunek: gra musi być dostępna w Sieci.

Dark Wars

Krew, krew, dużo krwiiii... W tych paru słowach właśnie streściłem to wszystko, co ukazać się może na ekranach po uruchomieniu gry. **To gra z gatunku tych, w której wystarczy mieć zręczne palce i przytomny umysł, który dostatecznie szybko będzie reagował na atakujące potwory.**

Bohaterowie na malutkich planszach stawiają czoło dziesiątkom wrogów nadchodzącym z każdej strony. Po wyeliminowaniu wszystkich przeciwników przechodzą oni do następnej planszy, na której zabawa zaczyna się na nowo. W przerwach pomiędzy kolejnymi misjami można dokupić uzbrojenie, przeładować zakupioną wcześniej broń i zapisać stan gry.

Dark Wars oferuje także tryby dla dwóch graczy. Mogą oni ze sobą współdziałać lub toczyć pojedynki na niewielkich arenach.

Dźwięk oraz zdarzające się czasem przycięcia to największe wady tego programu. Niedogodności te są jednak rekompensowane przez czytelną (czytaj: krwistą) grafikę 2D i niesamowitą wręcz grywalność.

Pogromcy potworów, odmaszerować do: http://koti.mbnet.fi/mikaleht/en_index.htm.

GunBound

Gdy się widzi tę grę pierwszy raz, na usta ciśnie się jedno słowo: „przeurocza". **To Scorch (lub Wormsy, jeśli ktoś nie kojarzy pierwszego tytułu) w bajkowej, mangowej oprawie.**

Naprawdę dopracowana oprawa audio-wizualna idzie w parze z wciągającą jak diabli rozgrywką. Wszystko skupia się na tym, że na dwuwymiarowej planszy rozmieszczone są pojazdy (maksymalnie osiem), za sterami których siedzą gracze z całego świata. No właśnie, tu jest pewien minus - jest to produkcja tylko i wyłącznie do gry w Internecie.

Jeśli jednak ktoś ma stałe połączenie z Siecią, niechaj się nie waha i wchodzi na http://www.gunbound.net. Oprócz systemu rang, doświadczonych graczy wyróżnia jeszcze ubiór. Nasza wirtualna postać jest całkowicie konfigurowalna, a za zarobione podczas gry pieniądze można np. dokupić strój astronauty, pirata, anioła lub też flagę polski czy nos klauna...

Przed każdą z gier wybieramy także pojazd, którym będziemy siali spustoszenie na polu bitwy - decyzja ta jest o tyle ważna, że od niej zależeć będą także pociski przez nas wystrzeliwane. Niektóre rodzaje broni lepiej się sprawdzą na określonych przeciwników, a gorzej na innych - wzajemnych zależności jest tu naprawdę sporo.

Polecam każdemu, kto lubi się zmagać z żywym przeciwnikiem.

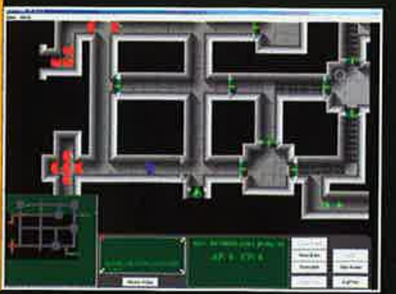
Lander Reloaded

Kiedyś, dawno temu, a nawet bardzo dawno temu była sobie gra Lunar Lander. Zadaniem gracza było w niej **takie pokierowanie lądownikiem księżycowym, by ten miękko osiadł na powierzchni ziemskiego satelity.** Do dyspozycji miało się jeden silnik główny i dwa pomocnicze, a przeciw sobie - nieubłaganą grawitację. Taki prosty pomysł, a tak niesamowicie wciągał.

Teraz ze strony http://www.lander-reloaded.tk/ można pobrać remake tamtej produkcji. Cechuje się on głównie ulepszonymi grafiką i dźwiękiem, ale dodatkowo rozwija podstawowy pomysł o nowe elementy.

W trybie kampanii każda z misji składa się z paru lądowań na powierzchni jakiegoś ciała niebieskiego. Gracz cały czas musi uważać na ilość paliwa i temperaturę silników. Dodatkowo ważną rzeczą jest ciężar pojazdu przed lotem - w końcu nie wszędzie panuje taka sama grawitacja i czasem nawet sprawne silniki nie będą potrafiły jej przezwyciężyć...

SpaceHulk-SP



Nieoficjalna konwersja planszowej gry Space Hulk. Jeśli ten tytuł nic ci nie mówi, wyobraź sobie korytarz. Wyobraź sobie, że należysz do elitarnego oddziału Blood Angels, wbity w czerwony kombinezon Space Marine stoisz w tym korytarzu, trzymasz w dłoni karabin szturmowy i wiesz, że zza zakrętu wychylić się może obcy, którego jedynym celem jest rozszarpanie cię na strzępy... Wiesz jednak, że od twojego celnego oka zależeć może powodzenie misji. Stoisz zatem na posterunku i strzelasz - jest ich coraz więcej... strzelasz. „Zadanie wykonane, ewakuacja", słyszysz polecenie dowódcy. I w tej właśnie chwili broń się zacina...

Ta gra jednak nie bazuje na refleksie, a planowaniu. SpaceHulk-SP jest tytułem taktycznym, w którym gracz obejmuje dowodzenie nad oddziałami Space Mar(g)ines. Łatwe do opanowania zasady i ciekawe zadania to cechy sprawiające, że produkcja ta niezwykle mocno przyciąga do monitora. Szkoda tylko, że misji jest na razie tylko 18 - i można je ukończyć w około dzień, dwa dni intensywnego grania.

Główne wady SpaceHulka to brak jakiejkolwiek możliwości rozgrywki wieloosobowej i muzyki. Efekty dźwiękowe, chociaż kiepskiej jakości, tworzą odpowiedni klimat...

Zachęcam do pobrania gry - http://sourceforge.net/projects/hulk/.

cd-r dvd±r
Hawk logo is a trademark owned by Hawk, Inc. Los Angeles, California
Manta is the exclusive distributor for Hawk, Inc. Products in Europe
1-56
multispeed
Wypali!
Na pewno!
▶ parametry techniczne dorównujące specjalistycznym płytom Audio, służącym do nagrywania wysokiej jakości dźwięku
▶ doskonałej jakości folia srebrna jako nośnik właściwy
▶ najtrwalsza, spośród dostępnych na rynku nośników, warstwa serigraficzna (wierzchni nadruk i ochrona właściwego nośnika foliowego przed uszkodzeniami mechanicznymi)
▶ doskonałe wyważenie
▶ 56 i 48-krotna prędkość nagrywania CD-R
Dyskietki
10 PCS
Cake
25 CD-R
Cake
10 CD-R
Cake
50 CD-R
DVD+R x4
DVD-R x4
Wypalisz
4.7GB
Slim
Tower
10 PCS
Slim
Case
1 PCS
CD-R
w kopercie
DVD-R
w kopercie
DVD+R
w kopercie
Szukaj w sklepach
na terenie całego kraju!
Sprzedaż wysyłkowa „Hawk"
tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10.00-18.00, dostawa w 24 godziny!
Sklep internetowy: www.hawk.com.pl
Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa
CD-R Hawk Specyfikacja:
Pojemność: 700 Mb +0,1 ◆ Czas nagrywania: 80 min ◆ Średnica dysku: 120 mm +0,1
Średnica otworu: 15 mm ◆ Grubość: 1,2 mm ◆ Średnica powierzchni nagrywania: 44,7 mm – 118 mm
Materiał nośnika: poliwęglan ◆ Warstwa zapisu: ftalocyjanina ◆ Warstwa odblaskowa: srebro
Warstwa ochronna: lakier pochłaniający prom. UV ◆ Procent odbicia: >65%
DVD+R & DVD-R Hawk Specyfikacja:
Pojemność: 4,7 Gb ◆ Czas nagrywania: 120 min ◆ Predkość nagrywania: x4 ◆ Zgodne ze spec: DVD±R 2.0
Długość fali prom. lasera: 650 nm ◆ Średnica dysku: 120 mm +0,1 ◆ Średnica otworu: 15 mm
Grubość: 1,2 mm +0,3/ -0,06 mm ◆ Format nagrywania: Data (DVD±ROM), Video (DVD±Video), Audio (DVD±Audio)
Średnica powierzchni nagrywania: 48mm 116 + 0,05 mm ◆ Materiał nośnika: poliwęglan
Warstwa zapisu: ftalocyjanina ◆ Warstwa odblaskowa: srebro ◆ Procent odbicia: 45-85% ◆ Żywotność: 100 lat

PRODUCENT: LUDOCROFT

HTTP://LUDOCRAFT.OULU.FI/AIRBUCCANEERS

SŁAWEK „SLIP" LIPOWSKI, E-MAIL: SLIP@CDACTION.PL

ACTION FPP

Ostatnimi czasy, z racji jubileuszów i pojawiających się w związku z tym artykułów , Action FPP raz się pojawia, raz znika. Urodziny CDA i setny numer jednak już za nami, więc mam szczerą nadzieję, że od tego numeru, przynajmniej przez kilka najbliższych, będziemy się spotykać regularnie co miesiąc. Dziś kącik został poświęcony modyfikacji do gry UT2k3. Bardzo nietypowej modyfikacji, w której latamy... balonami! :) Zapraszam do czytania, jak i do rozpakowania kolejnego numeru FPP MegaZinu, który jak zwykle znajdziecie na CD.

UNREAL TOURNAMENT 2003: AIR BUCCANEERS

Od zarania dziejów człowiek chciał się wzbić w przestworza. Po wielu mniej i bardziej udanych próbach w końcu mu się to udało. Niestety aktualnie z lataniem związana jest bariera dla większości nie do ominięcia, a mianowicie koszty. Sam przelot rejsowym samolotem do najtańszych nie należy, a co dopiero, gdyby ktoś chciał zrobić licencję pilota i samodzielnie latać chociażby szybowcem. Z tego też powodu wśród maniaków powietrznych ewolucji sporą popularnością cieszą się wszelkiej maści symulatory lotu, z tymi nowoczesnych myśliwców na czele. Ja jednak chciałbym was dziś zachęcić do latania... balonami - i to w konwencji FPP. Szalone? Nudne? Niekoniecznie.

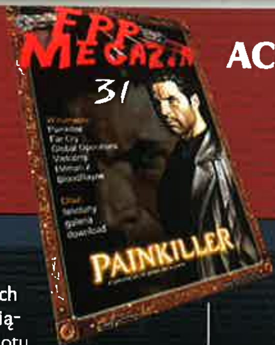
Latanie balonami w grze FPP? Tak! Oczy was nie mylą, a wszystko za sprawą **moda do gry Unreal Tournament 2003** o wdzięcznej nazwie **Air Buccaneers**. Zastanawiacie się pewnie, po co ludziom gra z balonami. Przecież ten środek lokomocji jest wolny i wydaje się najzwyczajniej w świecie... nudny! Tym bardziej dla fanów gier FPP, którzy przecież zamiast podziwiania widoków wolą dynamiczną walkę. Tak też pewnie myślała większość twórców gier oraz modów i dlatego też nic podobnego do AB do tej pory nie powstało, a przynajmniej nic mi o tym fakcie nie wiadomo. Już w tym miejscu odnotować możemy pierwszy plus na kącie tej modyfikacji, a mowa tu o jej oryginalności. Plus pierwszy, ale nie jedyny.

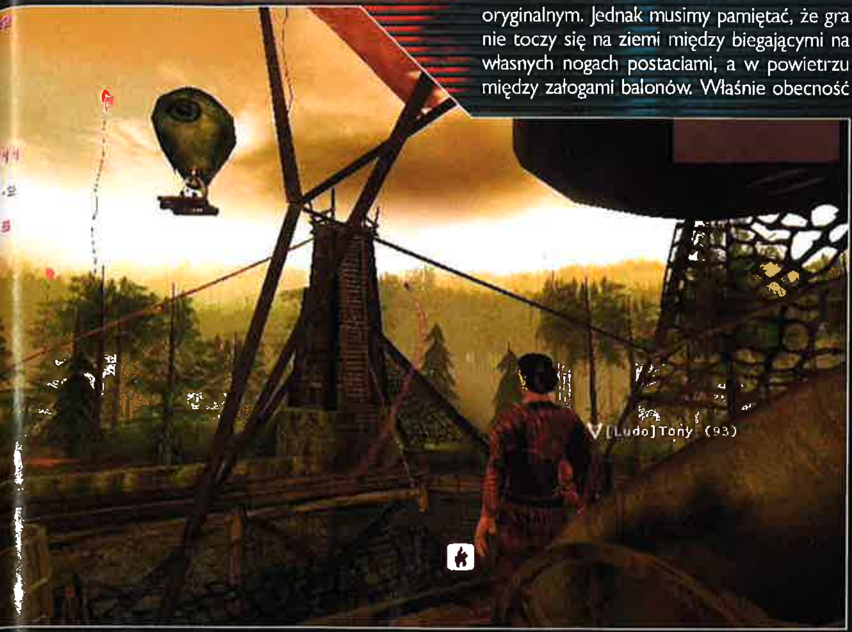
Zabawa w Air Buccaneers tak na prawdę nie polega na samym fakcie latania balonami, a **walkach powietrznych**, jakie przy ich użyciu możemy toczyć. Jeśli dorzucić do tego bardzo ładną grafikę, ciekawą broń i ogólnie całkiem niezłe wykonanie moda - otrzymujemy produkt, dzięki któremu czerpać można sporo przyjemność z grania. Co prawda, wersja, jaką miałem okazję testować, to zaledwie beta, więc owa przyjemność była nieco ograniczana przez pewne niedociągnięcia, ale wersja finalna, która ma zostać wydana z myślą o UT2004, może się już cieszyć sporym powodzeniem. Ale po kolei...

Zacznijmy może od prezentacji tego, czym się najczęściej w AB przemieszczamy, czyli od balonów. W modzie dostępnych mamy ich dwa rodzaje. Ten mały stworzony został z myślą o dwuosobowej załodze i wyposażono go w jedno działo (o nim później). Większa odmiana balonu ma - dla porównania - takowych dział cztery i jak się zapewne domyślacie, może on zabrać na pokład znacznie większą gromadkę. Do kierowania balonem potrzebny jest sternik, który trzymając łapska na sterze, nie może wykonywać żadnej innej czynności. No, chyba że podziwiać krajobraz. Z tego względu **na pokładzie balonu niezwykle trudno poradzić sobie w pojedynkę**. Aby ustrzelić balon przeciwników, trzeba w końcu ładować działa, odpowiednio je ustawiać czy odpalać i mylicie się, sądząc, że którąś z tych czynności odbywa się automatycznie. Aby wystrzelić kulę armatnią, trzeba ją wybrać z inwentarza, wrzucić do armaty, następnie przejść na jej tył, odpowiednio ustawić i odpalić przy użyciu pochodni, która znajduje się na wyposażeniu każdego z graczy. Już w tym miejscu widać, że AB jest zdecydowanie grą drużynową i współpraca graczy z jednego teamu ma tu niebagatelne znaczenie.

FPP MegaZin 31 na CD

Boję się pisać o tym, że jak na razie w kwestii wydawania kolejnych numerów FPP MegaZinu jesteśmy piekielnie regularni, bo zdaję sobie sprawę, że może nadejść miesiąc, w którym się nie wyrobimy. Jednak póki co udaje się nam i niech pozostanie tak dalej! Co znajdziecie w najnowszym, już 31, wydaniu zina? Przede wszystkim dwie recenzje Painkillera. Jedna jest długa i wyczerpująca, druga nieco bardziej skrótowa. Najlepiej przeczytajcie je obie. :) W tym wydaniu zrecenzowaliśmy również gry: FarCry, Vietcong: Purple Haze, Global Operations, Hitman 2 i BloodRayne. Nie zabrakło również felietonów i działów Download oraz Galeria. Zapraszamy do lektury!





W AB możemy siać zniszczenie nie tylko przy użyciu wspomnianych już armat, które – tak swoją drogą - można załadować prochem i wtedy zamieniają się one w miotacz ognia (oryginalny, efektowny i bardzo skuteczny w powietrznej walce w zwarciu). Dostępne są też miny powietrzne, których umieszczanie w odpowiednim punkcie nieba kojarzy się z odpalaniem fajerwerków. :) Po zatknięciu takiej zawieszonej w przestworzach miny z balonem ta wybucha, czyniąc mniejsze lub większe szkody. Z broni ręcznej gracz ma również do dyspozycji miecz, który służy bardziej do odcinania lin zacumowanego balonu, aniżeli zadawania ran, i muszkiet, czyli taki przodek shotguna. ;) Ponadto używać możemy gołych rąk, którymi - jak już pisałem - możemy kierować balonem, wspomnianej pochodni, teleskopu i prochu armatniego, tym możemy nie tylko ładować działa, ale również rzucać w oponentów. Sposobu korzystania z dostępnego ekwipunku, jak i sterowania samym balonem nauczyć się możemy w całkiem fajnym tutorialu.

Skoro już wiemy, czym w AB walczymy, warto byłoby wyjaśnić, na jakich zasadach się owa walka odbywa. **Trybów gry są cztery**: Moving Domination, Domination, Team DeathMatch i Treasure Hunt. W sumie nie są one niczym oryginalnym. Jednak musimy pamiętać, że gra nie toczy się na ziemi między biegającymi na własnych nogach postaciami, a w powietrzu między załogami balonów. Właśnie obecność owych balonów, i ich dział, sprawia, że taki standardowy Team TeatchMatch nie bardzo przypomina TDM znany chociażby z Q3A. Zasady gry jakby są te same, ale sposób zabawy już zupełnie odmienny.

Autorów AB pochwalić też należy za wykonanie map. Nie dość, że wyglądają one po prostu ładnie, to jeszcze w trakcie latania nie czuć tego, że w sumie do dyspozycji mamy ograniczoną przestrzeń. Zresztą ogólnie grafika AB może się podobać. No, może poza drobnymi wyjątkami, jak chociażby skin teleskopu. Ogólnie jednak to, co oglądają nasze oczy, jest wyraźne, szczegółowe i ma specyficzny styl. **Niestety niezbyt ciekawie prezentują się postacie i to nie tylko, jeśli chodzi o sam ich wygląd jako taki, ale również w odniesieniu do sposobu ich animacji.** Gdy biegają i skaczą, wszystko jest niby oki, ale razi np. brak animacji wspinania się po drabinie. W skutek tego postać, zamiast iść szczebel po szczeblu, jakby biegnie do przodu i wznosi się w magiczny sposób. Pamiętajmy jednak, że to tylko beta. Na podstawie stopnia dopracowania większości elementów można snuć przypuszczenia, że wszelkie tego typu niedociągnięcia w finalnej wersji zostaną poprawione.

AB ma też kilka innych pomniejszych niedociągnięć. Czasami w trakcie lotu się zdarza, że górna część balonu przemieszcza się nad jakąś np. kładką, dolna pod, a liny łączące obie te części zachowują się tak, jakby ich nie było. Na to można ostatecznie przymknąć oko. Gorzej jest z botami, które są jakby nie z tej bajki. Wyraźnie nie wiedzą, do czego te wszystkie urządzenia dostępne w grze służą, a latania balonami się boją. Jeśli nie możesz pograć ze znajomymi, nie licz na to, że będziesz czerpał choć odrobinę przyjemności z grania z botami. Nie potrafią one sterować balonami - w sumie to nawet do nich nie wchodzą, nie załadują ani też nie wystrzelą działa. Są bezużyteczne. Autorzy obiecują, że zmieni się to w kolejnej wersji. Zobaczymy. Nie do końca zrozumiałym - dla mnie - faktem jest też to, że obecne na mapach akweny działają jak zbiorniki z kwasem. Nawet nie starajcie się do nich wchodzić! Najwyraźniej w ten oto sposób twórcy AB chcieli dodatkowo zniechęcić graczy do przemieszczania się w bardziej tradycyjny sposób i niejako przymusić ich do korzystania z balonów, ale czy to tak naprawdę jest konieczne?

Mam nadzieję, że udało mi się pokazać wam, jak oryginalnym projektem jest AB. Trzeba zaznaczyć, że pomysły zastosowane w AB są nie tylko czymś nowym, ale również całkiem nieźle się w nim sprawdzają. **To właśnie owa oryginalność, całkiem niezłe wykonanie i brak błędów, które odrzucałyby od tej produkcji (no, może poza botami), sprawiają, że warto się w nią zaopatrzyć i pograć chociażby kilka godzin z przyjaciółmi.** Przekonacie się wtedy, że balony nie są takie nudne!

RÓŻNOŚCI

Filozof: palę, bo piję. Piję, bo palę. Gdy sobie pomyślę, jakie głupie rzeczy może człowiek zrobić po pijanemu, zaczynam się trząść z nerwów i muszę zapalić. Gdy sobie wyobrażę płuca palacza i męczarnie chorych na raka, wpadam w takie przygnębienie, że muszę się napić wódki.

NA LUZIE

WKRÓTCE WAKACJE!!!

Już to wprawia w dobry nastrój. A my, wraz z serwisem JoeMonster.org, postaramy się, by jeszcze bardziej poprawić wam humor. Miłego zlewania.

RÓŻNOŚCI

Jak nazywa(ł) się tatuaż na biuście Pameli Anderson?
- Silicon Graphics.

Nowa gra!

Niniejszym ogłaszamy produkcję nowej strategii wojennej pod roboczym tytułem *Rozpierducha RTS*.

Cechy produktu:
- rozbudowany tryb single player, gwarantujący długie godziny rozgrywki
- implementacja funkcji Save i Load, pozwalających na rozgrywanie każdej bitwy w zupełnie inny sposób
- nowatorski tryb multiplayer polegający na tym, że osoba siedząca na krzesełku obok może ci pokazywać palcem, gdzie klikać
- elementy RPG, dzięki którym doświadczysz nieoczekiwanych zwrotów akcji (planowane są zwroty w lewo i prawo)
- 4 rasy, różniące się kolorem ubrań i włosów
- zaawansowana grafika 3D, pełna obsługa DX9, wybuchy takie, że poczujesz swąd palących się własnych brwi
- rozbudowana instrukcja zawierająca ostrzeżenie przed epilepsją i hemoroidami oraz stronę na notatki
- w edycji DeLuxe dodatkowo koszulka (rozmiar S), breloczek i sztuczna psia kupka

PS Chętnie odpowiemy na Państwa pytania za pośrednictwem Biura Prasowego Agencji PR naszego dystrybutora. Jak już przedrzesz się przez Biuro Prasowe, Agencję PR, dystrybutora i woźnego, może nawet zobaczysz, jak pijemy za zdrowie klientów.

szafran

Czy leci z nami pilot?

Śmialiśmy się już z amerykańskich pasażerów, ale tak naprawdę wszystko, co najlepsze, jest u nas w kraju! Polacy własnymi tekstami na pokładzie po prostu biją wszystkich na głowę!

* * *

Pasażerka: *Pani powie temu tam, żeby swoje manele z mojego pawlacza zabrał.*

* * *

Pasażerka: *Czy kibel to tam w sieni?* (Wskazując na tylną kuchnię.)

* * *

Pasażerka: *Czy lecimy już nad Atlantykiem?*
Stewardessa: *Jeszcze nie.*
Pasażerka: *To co tak ciągnie po nogach???*

* * *

Pasażer: *Poproszę drinka.*
Stewardessa: *Jakiego?*
Pasażer: *No, drinka!*

* * *

Na pytanie: *Czego się Pan/Pani napije?*
- Poproszę oranż dżus, może być jabłkowy.
- Whisky on the rocks (*), ale bez lodu.

(*) *on the rocks*, czyli z lodem

* * *

Karty lądowania w USA - co wpisują pasażerowie:
Sex (*): *nie dotyczy*
Sex: *dziewica*
Sex: *trzy razy w tygodniu*

Ile osób podróżuje z Panem/Panią: *243 + 10 osób załogi.*

(*) ang. *sex* – tu w znaczeniu *płeć*

Gdyby mężczyźni naprawdę rządzili tym światem

* Święto kobiet 8 marca zostałoby przeniesione na 29.02 (raz na cztery lata idzie to znieść)

* Krawata można by nie wiązać, rozporka nie zapinać

* Operacja powiększenia piersi byłaby refundowana przez kasy chorych

* Wszystkie kobiety miałyby to samo imię - dla uproszczenia

* Wszystkie kobiety miałyby alergię na złoto, futra i drogie kamienie

* W pracy chłopak, który najlepiej gra w *Quake'a*, automatycznie byłby wybierany na kierownika

* Każdy telefon przerywałby połączenie po 30 sekundach rozmowy

* Uważne wpatrywanie się w kobiecy biust na pierwszej randce byłoby odbierane jako miłosne wyznanie

* Za jazdę lewym pasem 60 km/h rozstrzeliwano by na miejscu

* Przewracanie kopniakiem stolika z szachami, warcabami lub grą monopol automatycznie oznaczałoby zwycięstwo

* Na początku każdego wydania wiadomości prowadzący opowiadałby najnowsze sprośne kawały

* Wynaleziono by skarpetki, które istniałyby tylko w parach - pozostawione w różnych miejscach podpełzałyby energicznie do siebie

* Bikini byłoby najlepszym ubraniem bizneswoman i nie bizneswoman też

...BO POWAGA ZABIJA POWOLI
Joe Monster.org
INSTYTUT ROZRYWKI INTERNETOWEJ

PRZYGODY KLARY

Marek Lenc

Szef PC Kuchni poleca

Menu dnia

Zakąski

2 dyskietki wsadzone na miękko
CD-ROM-ki szefa kuchni z empetrójkami po piracku
Driver pleśniowy z kuchenki microsoftowej
Myszka bezprzewodowa soute z bateryjkami alkalicznymi
Skanery marynowane w zimnej katodzie

Zupy

Chłodnik z wentylatorków i wody destylowanej zabarwianej płynem UV
Rosołek babuni na klawiaturze

Dania główne

Partycja formatowana w NTFS
Pamięci drobione 2 x 256 MB DDR
Procesor AMD krótko smażony bez wentylatora, podkręcony dwukrotnie
Stek z graficzki w sosie z pikseli
Groch z kapustą na dysku twardym
Bigos po amerykańsku - *Documents and Settings*
DivX pieczony na 2 CD-romach z napisami po francusku
Dysk twardy nadziewany danymi i programami
Program z sieci hakowany po lamersku
Filet z megabajta łowionego modemem wg taryfy weekendowej
Filet z wentylatora na grillu wycinanym laserowo
Spaghetti z markowego zasilacza 450 W, z wtyczkami
Klawiatura multimedialna „rozmaitości" marynowana w winie, kawie i piwie
Płyta główna z grilla z sałatką lamerską z bugami

Desery

Wirus a la Nimda z niespodzianką w Outlooku Cookies

Wina & drinki

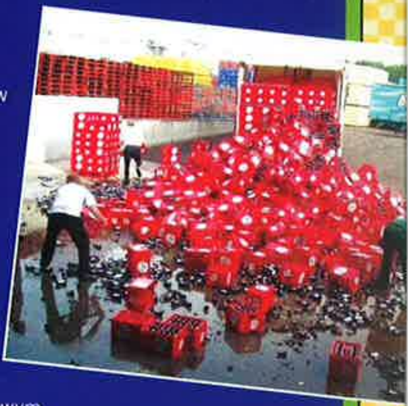
Pentium 2 MMX rocznik 1997
DVD - zakręcone, niemieszane

Dodatki

Moje dokumenty puree
Sałatka z kilobajtów w otoczeniu sieciowym
Sałatka z pękniętego CD-ROM-u puszczonego w napędzie CD

Po jedzeniu

Dymek z zasilacza



Poradnik dla początkujących skacowanych

Ku przestrodze przed weekendem... ;) Jeśli wykazałeś się nieostrożnością i przerwałeś przyjmowanie codziennej dawki, możesz doświadczyć nieznanych dotąd przeżyć...

1. Słyszysz ptaki ćwierkające za oknem i nabierasz przekonania, że właśnie takimi odgłosami wypełnione jest piekło.

2. Starasz się być panem sytuacji. Pierwszy krok: rozkazujesz sufitowi i ścianom, aby natychmiast się zatrzymały.

3. Rzut oka w lustro wywołuje taką samą reakcję jak przełknięcie szklanki świeżej farby olejnej.

4. Prędzej wsadzisz sobie zatemperowany ołówek w ucho, niż wyjdziesz na słońce.

5. Czas do południa rezerwujesz na czułą randkę z toaletą.

6. Masz ochotę zabić kota bawiącego się kłębkiem wełny - za to, że tak głośno tupie, bydlę...

7. Tradycyjny pacierz na kolanach zastępujesz wariantem wygodniejszym - w pozycji embrionalnej.

8. Przez cały dzień powtarzasz pod nosem: „nigdy więcej".

9. Za kasę ze sprzedaży butelek, które znalazłeś koło łóżka, mógłbyś kupić nowy rower.

10. Na słowa „cześć" i „dzień dobry" reagujesz spontanicznym „zamknij się!".

Czas na dietę?

Kochanego ciałka nigdy za wiele? A jednak pora na dietę bezsprzecznie nadchodzi, gdy...

...zamiast kazać ci ruszyć d... dzwonią po dźwig.

...ty tańczysz, a orkiestra podskakuje.

...lekarz wykrywa u ciebie wirusa pożerającego tkanki... i daje ci 35 lat życia.

...aspiryna najlepiej smakuje ci z majonezem.

...kupiłeś talerzyk do zupy, a ponton i koło ratunkowe dorzucili gratis.

...słoń w ZOO rzuca ci orzeszki.

...zdjęcie twojej klasy na zakończenie szkoły robili z lotu ptaka.

...w prawie jazdy masz adnotację: ciąg dalszy zdjęcia na następnej stronie.

...twój kark wygląda jak paczka bułek do hot-dogów.

...wszystkie restauracje w twoim mieście mają wywieszki: „Możemy przyjąć 240 gości lub [twoje nazwisko]".

...wsiadasz do windy i ona jedzie w dół. Nawet jeśli to parter.

...rzucane w ciebie śnieżki wchodzą na twoją orbitę.

...w Kalifornii zarobiłbyś na luksusowe życie sprzedając cień.

...na przejściu dla pieszych to samochody uważają na ciebie.

...ktoś dwukrotnie obszedł cię dokoła... i zabłądził.

...poleciały ci oczka w dżinsach.

...stwierdzono u ciebie unikatową grupę krwi: gulaszową.

...kelner w restauracji nie podaje ci karty, lecz kosztorys.

...sprzedawcy w sklepie obuwniczym zmuszony jesteś wierzyć na słowo, że wychodzisz w starych butach.

...pasek zakładasz za pomocą bumerangu.

...odwracasz się... a znajomi urządzają ci przyjęcie powitalne.

...ostatnio w kinie siedziałeś obok wszystkich.

...w pępku nie zbiera ci się „puszek", lecz cały sweter.

Marek Lenc

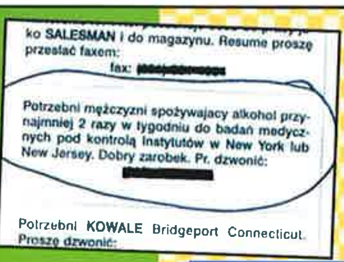
Marek Lenc

Egzamin gimnazjalny w roku 2005

Ministerstwo Edukacji Narodowej i Sportu na egzamin gimnazjalny z zakresu przedmiotów humanistycznych szykuje niespodziankę. Jak widać MENiS idzie z duchem czasu i wzoruje się na blogach nastolatków.

Zadanie nr 1
Streść poniższy tekst i w kilku zdaniach opisz, co ziomal Mickiewicz fristajluje.

INfOkacja
liTFo! OJTSchYZNo mOjA! tY jesTeS jak zDROfle;
ILe Cie TsheBa cENIC, TeN tyLKO Sie doflE,
Kto cle StrAcll. DZIs plekNOsc tFA F caLeJ OZdObiE
fidze I OpiSoojE, BO TeskniE pO toBIE.
panno sfietA, CO jasNeJ BROnIsH cZEStOChOfy
I F osTreJ SfIEcIsh bRaMiE! tY, CO grOD zAMkoFy
nOFOGRodzKI oCHRANIaSH z JeGO FieRNym lOOdeM!
JaK MNiE DzIECkO do zdRoFla PofrOciLAs coOdeM
(Gdy od PlatsChacej MatKI PoD TfOJa OpIEKE
OfiAroFanY, maRtFA pODnIosLem pOfleKe
I zaraz moGLEM PIESHo do tFYCh SfiAtYn progoO
iSc ZA FRoConE zYcIE PODZiEKOfaC BoGOO),
tAk nAS poFRoCISH cOoDEm NA ojTsCHYZny LoNO.
TymTSChasEm PsheNosc mojA DooSHe OOTeSKNiona
do tYCH PAgorKoF LESNYcH, DO tYch Lak ZielOnYCH,
SZEroko NaD bLeKiTNyM NIeMnem rOZcIAgniOnYch;
dO tycH pol MaLOFANyCH ZboZEM rozMAiTEM,
fYzLacANych pshENICA, POSrEBsHAnYcH zytEM;
GdZIe boorSHTYNOFy SFiEshop, GrykA jak SnIEG BiALa,
gdzIE PaNienSkim ROomIeNcem DzIECiELiNA PAIA,
A FshYSTKO pShEpaSAne jaKby fSTegA, MIEdZA
ZiElOnA, nA NIeJ Z SHAdKa CiCHE GroosHe SIeDZa


ko SALESMAN i do magazynu. Resume proszę przesłać faxem:
fax: [redacted]

Potrzebni mężczyzni spożywajacy alkohol przynajmniej 2 razy w tygodniu do badań medycznych pod kontrolą Instytutów w New York lub New Jersey. Dobry zarobek. Pr. dzwonić:
[redacted]

Potrzebni KOWALE Bridgeport Connecticut. Proszę dzwonić:

Z sądów polskich

Czyli kolejna porcja autentycznych tekstów prosto z protokołów sądowych.

Awanturnik siedział spokojnie na łóżku. Kiedy zażądałem okazania dowodu osobistego, zaczął wymachiwać na mnie rękami i jednocześnie rękami zapierał się o meble.

Podczas zatrzymania zachowywał się średnio.

W. nie było, bo pojechał na zebranie świadków jehowy nie wiadomo, w jakim celu.

W rozmowie z ww. dowiedzieliśmy się, że wynikła wspólna awantura między tymi osobnikami, którzy byli w stanie nietrzeźwym. Powody awantury trudno było ustalić, bo obie strony miały rację.

...mam 4-letnie dziecko i reumatyzm, a wszystko z powodu tej wilgoci.

Razem ze mną dowódca warty prowadził obserwację z ukrycia. Do przejścia na posterunku nr 2 ob. S.B. zbliżała się w podejrzanym rozkroku. Po zatrzymaniu w czasie transportu na wartownię główną ob. S.B. dobrowolnie wyjęła ukrytą w reformach pompę paliwową.

Wynikiem kontaktu władzy z obywatelem było 17 dni zwolnienia lekarskiego.

(c) Paskud

Kolejne ogłoszenia

Zbiór autentycznych ogłoszeń zamieszczonych w wysokonakładowej gazecie w latach 2003-2004. Zachowano wiernie treść ogłoszeń. Z troski o autorów tych perełek oczywiście bez namiarów.

POZNAJMY SIĘ
Krystyna 29 lat, atrakcyjna, może trochę kapryśna, pozna pana bez głowy.

Reiner 79 lat, wdowiec z Hamburga, poszukuje pogodnej pani o miłym charakterze lubiącej ogród, zwierzęta i gorący seks.

PRACA
21-letnia atrakcyjna blondynka przyjmie posadę sekretarki na terenie Legnicy. Dyspozycyjność plus pełny serwis.

Atrakcyjne panie (18-22) zatrudnię przy zbiorze cukini. Praca sezonowa. Okolice Rawicza.

Dynamicznie rozwijający się producent papieru toaletowego zatrudni pilnie przedstawiciela handlowego na terenie Ziemi Lubuskiej.

Dzieci atrakcyjne (od 6 mies.) poszukujemy. Pilnie.

Firma z branży telefonii komórkowej zatrudni atrakcyjne panie (20-35) do punktów obsługi klienta. Mile widziani mężczyźni.

Firma z Żagania pilnie zatrudni mężczyznę z biegłą znajomością komputera oraz samochodu osobowego.

Hurtownia ŚWIAT NAWOZU zatrudni sprzedawczynię do lat 25. Znajomość branży mile widziana.

Mazowieckie Centrum Hodowli i Rozrodu Zwierząt Oddział w Legnicy zatrudni przedstawiciela w dystrybucji nasienia knurów. Mile widziana praktyka.

Mazowieckie Centrum Hodowli i Rozrodu Zwierząt Oddział w Legnicy zleci wykonanie prospektu przedstawiającego techniki szczepienia zwierząt hodowlanych.

Niepubliczny Zakład Opieki Zdrowotnej w Kobierzycach zatrudni weterynarza rodzinnego. Wymagany własny samochód.

„Pxxxxx Jeans" zatrudni szwaczki z biegłym angielskim i niemieckim. Praca we Wrocławiu w systemie dwuzmianowym.

Pilnie poszukujemy panów do wtrysków. Wołów.

Poszukuję pracy w charakterze kierowcy. Posiadam własny samochód BUS, z wykształceniem średnim. Lubań i okolice.

Profesjonalny salon masażu w Wałbrzychu zatrudni doświadczone i atrakcyjne panie do pracy nocnej. Praktyka nie wymagana.

Przyjmę do sprzedaży jajek młodych pomocników (tylko chłopcy). Wymagana wysoka higiena i kultura osobista.

Stacja benzynowa „Mxxxxx" w Kowarach, zatrudni mężczyznę w wieku (22-30) w charakterze dystrybutora paliw płynnych. Wymagane prawo jazdy kat. B.

Zatrudnię do roznoszenia ulotek. CV + portfolio + list motywacyjny proszę przysyłać pod adres...

Zatrudnię inwalidę III stopnia. Wymagane prawo jazdy kat. A. Złotoryja.

Zatrudnię kierowcę karawanu. Wiek do 30 lat, biegła znajomość j. angielskiego lub niemieckiego. Przynajmniej 5 lat praktyki. Praca na terenie Wińska.

ZPH „Rxxx" w Ząbkowicach Śląskich zatrudni informatyka z biegłą znajomością programów MS Office.

RÓŻNE
Dres męski ADIDAS. Rozmiar XXL, jaskrawożółty, mało używany. Cena: 250 zł.

Kloc masarski. Cena: 300 zł.

Kupię chlebogryzarkę (!!!) do 2000 zł.

Lalka gumowa dmuchana, model MIRANDA. Stan b. dobry, mało używana. Cena: 50 zł.

Pompa do szamba. 2 szt. Cena: 300 zł/szt. Dodam kalosze.

Potencja dla panów przez Internet.

Prasowalnica MATRIX. Uchylana teleskopowo. Pierwszy właściciel, stan idealny. Cena: 120 zł.

Oddam kompost. Dzwonić po 23.

Wysokie pożyczki na wysoki procent. Bez żyrantów. Nie zadajemy żadnych pytań. Kontakt całą dobę.

COMMANDOS
BEHIND ENEMY LINES

INSTALACJA
Po włożeniu płyty z grą do czytnika powinien się pojawić autostart. Jeśli jest wyłączony, płytę należy odpalić ręcznie - uruchamiając plik: Setup.Now.Exe, znajdujący się w katalogu głównym płyty.

MENU GŁÓWNE
Po uruchomieniu gry ukazuje się menu główne. Można je również wywołać w każdej chwili podczas gry, naciskając klawisz [Escape]. Oto poszczególne w nim opcje:

New Game - wybierz, aby rozpocząć grę w Commandos

Single Player - tryb dla jednego gracza
Multiplayer - tryb dla graczy połączonych w sieć
Load Quick Saved Game - ładuje grę zapisaną wcześniej za pomocą opcji Quick Save; jest ona dostępna w dowolnym momencie gry poprzez naciśnięcie kombinacji Ctrl + S; aby szybko załadować grę, wystarczy nacisnąć podczas gry Ctrl + L
Password - opcja pozwala na uruchomienie od początku wybranej misji; po wykonaniu każdego zadania w grze pojawia się hasło - które trzeba zapisać, by móc wrócić do misji z tego menu; należy jednak pamiętać, że opcja ta służy tylko i wyłącznie do rozegrania misji pojedynczej; ładując misję w ten sposób, nie można kontynuować kariery
Exit - powrót do głównego menu

Save Game - po wybraniu tej opcji pojawi się pewna liczba slotów (miejsc, w których można zapisać grę). Po kliknięciu jednego z nich należy nadać mu nazwę - pod nią gra zostanie zapisana.

Load Game - opcja służy do załadowania uprzednio zapisanej gry - należy wybrać slot o danej nazwie i kliknąć go dwukrotnie bądź zaznaczyć i nacisnąć [Enter]. Należy też pamiętać, że gry zapisane jako Quick Save można załadować poprzez naciśnięcie Ctr + L podczas gry.

Briefing notes - opcja służy przypominaniu podczas misji jej założeń - i tylko wtedy powinna być wywoływana. Czasem może się zdarzyć, że po jej wywołaniu pojawią się informacje, jakie nie były przedstawione wcześniej w briefingu (wstępie) do misji.

Options - podmenu służące dowolnej konfiguracji Commandosów. Po kliknięciu pojawia się podmenu:

a) **User Profile Name** - jeśli na jednym komputerze gra wielu graczy mogą oni mieć dostęp tylko do własnych zapisanych gier oraz opcji. Jeśli wpisujesz imię/nick po raz pierwszy, gra automatycznie utworzy nowe sloty dla zapisanych gier; jeśli zrobiłeś to wcześniej, gra automatycznie je odtworzy
b) **Sound Volume** - opcja pozwalająca na przyciszenie/podgłośnienie dźwięków w grze
c) **Video Options** - wybierz ulubioną rozdzielczość. Im większa, tym większe pole gry jest widoczne na ekranie (a co za tym idzie, wszystko jest mniejsze) i tym lepszego komputera gra wymaga
d) **Game Preferences** - opcja pozwala na wybranie trzech opcji determinujących niektóre aspekty rozgrywki:

Submissive/Indifferent - kiedy jeden z twoich komandosów podąża do jakiegoś celu i zostanie zauważony przez niemieckiego żołnierza, który rozkazuje mu, by ten stanął, bohater przy wybraniu pierwszej opcji zatrzyma się, czekając na twój dalszy ruch, przy drugiej będzie kontynuował drogę do wcześniej wyznaczonego celu
Laconic/Verbose Commandos - w tej opcji wybierasz, czy komandosi będą wykonywali rozkazy w ciszy, czy będą je głośno komentowali. Zmiana tej opcji nie wpływa na grę
Silent/Noisy Mother Nature - włącza/wyłącza dźwięki otoczenia
Exit - powrót do poprzedniego menu (również [Escape] i prawy przycisk myszy)
Tutorials - uruchamia opcję treningu
Credits - chcesz poznać ludzi, którzy stworzyli tę grę? Jeśli tak, opcja jest dla ciebie
Quit Game - wyjście ze wspaniałych Commandosów do smutnego Windows

GRA - POCZĄTKI
- Treningi - zanim wpadniesz w wir walki, warto wcześniej zapoznać się z opcjami treningowymi składającymi się z:

a) Siedmiu sesji teoretycznych. Są to krótkie filmy przedstawiające zasady w grze i interfejs. Jeden dotyczy całej gry, sześć pozostałych prezentuje specjalne zdolności poszczególnych komandosów.

b) Sześciu misji treningowych. W każdej z nich masz do zdobycia określony cel i jednego komandosa, którego należy przeprowadzić przez poligon. Zasady na nim panujące są identyczne jak podczas prawdziwej gry, ale bohater jest nieśmiertelny.

Misje - podczas gry należy przeprowadzić komandosów przez szereg zróżnicowanych misji, których fabuła luźno bazuje na historii związanej z wydarzeniami na frontach, na których walczyli prawdziwi komandosi.

W grze jest dwadzieścia misji podzielonych na cztery kampanie, z czego w każdej wzrasta poziom trudności.

Kariera - aby rozpocząć kolejną misję, wszystkie założenia poprzedniej muszą być spełnione. Po zakończeniu każdej przydzielane są punkty, które zależą głównie od czasu spędzonego na przejście misji (im krótszy, tym więcej punktów) i ran odniesionych w walce (im mniej, tym lepiej). Zabici wrogowie nie mają żadnego wpływu na punktację. Po kolejnych misjach będą one dodawane, co pozwoli na awans.

Założenia misji (briefing) - przed każdym wyzwaniem dostaniesz krótki zbiór poleceń od dowódców - krótko i zwięźle o tym, czego oczekują od ciebie i twoich ludzi. Briefing przekazuje następujące informacje:

a) Okoliczności strategiczne misji
b) Główny cel
c) Przegląd mapy, na której będzie się toczyła misja, z zaznaczeniem głównych celów, niebezpiecznych miejsc - okraszony sporą liczbą pomocnych wskazówek: radzimy ich słuchać! Jeśli jednak zdecydujesz inaczej, w każdej chwili możesz nacisnąć [Escape] i przejść bezpośrednio do misji. Jeśli podczas misji zapomnisz, co masz zrobić, możesz nacisnąć kombinację [Ctrl] + [B] - zostanie wywołany miniaturowy Briefing - możesz go również uruchomić, klikając nań myszą. Pamiętaj również o opcji Briefing notes w głównym menu (klawisz [Escape]). **|CDA|**

NA SKRÓTY

STEROWANIE
1-7 - wybór żołnierza
F1 - pomoc
F2-F7 - przełącza tryby ukazywania pola gry
P - pauza
„+" i „-" - przybliżanie/oddalanie
* - normalny widok
TAB - przerzucenie plecaka z prawej strony na lewą
ESC - wyjście do menu głównego
Ctrl + B - podsumowanie Briefingu
Ctrl + S - szybki zapis
Ctrl + L - szybki odczyt
Alt + kliknięcie - kamera podąża za wybranym obiektem
Ctrl + kliknięcie - strzał z uzbrojonego pojazdu
Shift + kliknięcie - zobacz pole widzenia wroga

KLAWISZE SKRÓTÓW
(Pamiętaj, że skróty te zadziałają tylko, gdy w ekwipunku znajduje się dany przedmiot i gdy zaznaczony jest odpowiedni komandos.)

A - zdalna aktywacja bomby
B - pozostawienie bomby
C - położenie się na ziemi
D - nurkowanie (marine) i zajmowanie wroga (szpieg)
E - granaty
F - łopata
G - pistolet
H - ręka (aby podnosić przedmioty)
I - włączyć/wyłączyć decoy
J - pułapka (saper) i harpun (marine)
K - apteczka
L - zastrzyk
M - submachine gun
Q - pozostawienie decoya
R - snajperka
S - powstanie (po położeniu się)
T - wyjęcie pontonu (działa tylko przy brzegu)
U - założenie munduru
W - szczypce
X - nóż

Instalacja Soul Reavera 2

- Włóż płytę z grą do napędu. - Jeśli w komputerze włączona jest opcja autorun, program instalacyjny uruchomi się samoczynnie. Jeżeli wyłączyłeś tę opcję, dwukrotnie kliknij ikonę CD w Moim Komputerze, po czym: setup.now. Zostanie uruchomiona instalacja gry. Postępuj zgodnie z zaleceniami pojawiającymi się na ekranie.

NA SKRÓTY

SOUL REAVER 2

Uruchamianie, ładowanie i zapisywanie gry

- Aby rozpocząć grę, z głównego menu wybierz START GAME i wciśnij Enter.
- W celu załadowania wcześniej zapisanej gry wybierz LOAD GAME z głównego ekranu i Enter. Wyświetlą się dostępne zapisy - podświetl ten interesujący cię i wciśnij Enter.
- Gdy Raziel zgłębia świat Nosgoth, na drodze znajdzie starożytne monolity, przy których może zapisać własne postępy. Te miejsca pozwalają na zapisanie gry. By to zrobić, musisz:

a) Stanąć w punkcie save'a twarzą w stronę obelisku.
b) Wcisnąć klawisz akcji - Raziel przyłoży dłoń do symbolu na obelisku.
c) Aby zakończyć zapis, wybierz SAVE i wciśnij Enter.

Uwaga!
W Soul Reaverze 2 nie możesz zastąpić poprzednich zapisów.

OPCJE

Sterowanie (Control Options)

- Podświetl opcję MOUSE + KEYBOARD i wciśnij lewy lub prawy kursor (lub Enter), by przełączać sterowanie między klawiaturą i myszą, samą klawiaturą i klawiaturą z gamepadem.
- Podświetl urządzenie, które ma być skonfigurowane i wciśnij Enter.

- Wybierz funkcję i wciśnij Enter, by przypisać jej inny klawisz.

Uwaga!
Konfiguracja klawiatury jest wspólna dla ustawień KEYBOARD i KEYBOARD + GAMEPAD.

- Podświetl GO BACK i wciśnij Enter, aby powrócić do poprzedniego menu.

Grafika (Graphics Options)

- Podświetl opcję FILTERING i wciśnij lewy lub prawy przycisk, aby się przełączać pomiędzy brakiem filtrowania (NO FILTERING), filtrowaniem bilinearnym (BILINEAR FILTERING) i trilinearnym (TRILINEAR FILTERING). Wybierz ustawienie, na którym gra działa najlepiej.
- Podświetl opcję ANTIALIAS i wciśnij lewy lub prawy przycisk, by włączyć/wyłączyć antialiasing (wygładzanie krawędzi).
- Podświetl opcję GAMMA i wciśnij lewy lub prawy przycisk, aby rozjaśnić/przyciemnić ekran gry.
- Podświetl opcję SHARPNESS i wciśnij lewy lub prawy przycisk, by wyostrzyć/zmniejszyć ostrość obrazu w grze.
- Podświetl opcję RESOLUTION i wciśnij Enter. Teraz wciskaj lewy lub prawy przycisk, by zmienić rozdzielczość i liczbę kolorów.
- Wybierz SELECT THIS RESOLUTION i wciśnij Enter, by zachować zmianę ustawień. Wybierz CANCEL w celu powrotu do opcji graficznych bez zmieniania rozdzielczości.

Uwaga!
Istnieje możliwość, że wybrane opcje graficzne nie pozwolą na granie w Soul Reavera 2. W takiej sytuacji użyj opcji RESET. Wejdź do ustawień gry przez Start=>Programy=>Eidos Interactive=>Soul Reaver 2=>Setup. Tym samym przywrócisz standardowe ustawienia wyświetlania.

Opcje gry (Game Options)

- Podświetl opcję COMPASS i wciśnij lewy lub prawy przycisk, by włączyć/wyłączyć kompas.
- Podświetl opcję HINTS i wciśnij lewy lub prawy przycisk, aby włączyć/wyłączyć podpowiedzi.

ZDROWIE RAZIELA

Jako pożeracz dusz Raziel jest nieśmiertelny - nie da się go zabić. Może jednak utracić energię duchową, która pozwala mu istnieć w realnym świecie. Aby zachować fizyczną formę w świecie materialnym i utrzymać energię duchową w świecie spektralnym, Raziel stale musi ją napełniać - musi pożerać dusze pokonanych wrogów.

Po zabiciu wroga w świecie materialnym przez Raziela z jego ciała ulatuje dusza i zaczyna krążyć. Aby ją pożreć, należy wcisnąć i przytrzymać przycisk: Devour Soul. W świecie materialnym dusze nie utrzymują się zbyt długo. Raziel musi je szybko wchłonąć, w przeciwnym razie przenoszą się one do świata spektralnego.

UMIEJĘTNOŚCI RAZIELA

1. Szybowanie

- Wciśnij klawisz: Jump, aby skoczyć.
- Kiedy jesteś w powietrzu, ponownie wciśnij przycisk skoku, by wyjąć skrzydła Raziela. Przytrzymuj klawisz skoku, by Raziel wciąż szybował.
- Puść klawisz skoku w momencie, gdy będziesz chciał sprowadzić Raziela na ziemię.
- W celu spowolnienia pędu Raziela i skierowania go bezpośrednio w dół, przytrzymaj klawisz: Auto Face, podczas szybowania.

Raziel zyskuje dodatkowo wysokość, szybując na podmuchach, kiedy te się pojawiają. Aby maksymalnie je wykorzystać, najlepiej wcisnąć klawisz: Auto Face, podczas przelatywania.

Aby się skradać, wciśnij: Auto Face, podczas ruchu. Podczas skradania się Raziel nie może spaść z żadnej platformy ani krawędzi.

2. Przechodzenie przez bramy

W świecie spektralnym Raziel na krótko może się pozbyć fizycznej postaci i przejść przez niektóre przepuszczalne przeszkody, jak np. bramy i płoty, których inaczej pokonać się nie da.

By przejść przez bramę lub płot, w świecie spektralnym wejdź w barierę. Raziel na chwilę się zdematerializuje i przeniknie przez przeszkodę.

Uwaga!
Bramy i płoty muszą być przepuszczalne (prześwitywać) od podłogi do sufitu - wtedy Raziel może przez nie przejść.

3. Pływanie

Raziel może pływać tylko w świecie materialnym. W świecie spektralnym nie pozwala ona na pływanie - jest tak samo efemeryczna, jak i powietrze. Dlatego też Raziel nie może wtedy pływać i jest zmuszony do chodzenia po dnie zbiorników wodnych. W świecie spektralnym nie będzie się mógł dostać do obszarów, do których dostać się można tylko z powierzchni wody.

Aby pływać w świecie materialnym:

- Kiedy Raziel jest w wodzie, wciśnij klawisz skoku, by wykonać jeden ruch do przodu. Wciskaj klawisz wielokrotnie tak, aby bohater poruszał się szybkimi posunięciami.
- Możesz też przytrzymać klawisz skoku tak, by Raziel płynął stałą prędkością.
- By płynąć wolniej i precyzyjnie skręcać, przytrzymaj klawisz: Auto Face, podczas wciskania klawisza skoku.

Aby wyjść z wody lub gwałtownie przyspieszyć pod wodą:

- Wciśnij i przytrzymaj klawisz: Crouch.
- Wciśnij: Jump, by wyrzucić Raziela z lub przez wodę.

Aby wydostać się z wody:

- Dopłyń do nisko osadzonej platformy lub krawędzi i skieruj Raziela do nich tak, by się po niej wspiął.

Uwaga!
Niektóre krawędzie są za wysoko, by można się było po nich wspiąć. W celu dostania się do nich wykorzystaj trik z przytrzymaniem klawisza: Crouch, i wciśnięcia: Jump, by wyskoczyć z wody wyżej.

4. Wdrapywanie się na ściany

Raziel jest się w stanie wspiąć po niektórych ścianach z charakterystycznymi rysami.

Wspinanie się po ścianach jest możliwe tylko w świecie materialnym. Raziel nie może się wspinać po żadnych ścianach w świecie spektralnym, a jeśli przeniesie się tam podczas wspinaczki, natychmiast zostanie zrzucony na ziemię.

Aby się wspinać po ścianach:

- Wciśnij klawisz: Jump, aby wskoczyć na możliwą do wspinania się powierzchnię.
- Poruszaj Razielem w dół, górę i na boki, używając kursorów lub przycisków kierunkowych na gamepadzie. Raziel automatycznie podciągnie się na krawędzi, jeśli dotrze na szczyt ściany.
- Wciśnij klawisz skoku tak, by zeskoczyć ze ściany.

Tradycyjnie zachęcam do odwiedzenia serwisu www.valkiria.net i strony http://tawerna.rpg.pl, na których znajdziecie więcej szczegółów o poruszanych w tym kąciku tematach.

TAWERNA RPG

ARTUR „ARTUT" MACHLOWSKI

Lato zachęca wydawców gier do zwiększenia aktywności. Dzięki temu niedawno w ręce graczy trafiły dwa bardzo interesujące produkty. Pierwszy z nich to prawdziwie polska *Szlachecka Gra Karciana VETO!*, drugi to *Monastyr*, czyli fabularna gra w klimacie dark fantasy. Obu tych przedstawicieli rodzimej produkcji mam zamiar dziś przedstawić.

Veto!

Prace nad prawdziwie polską grą karcianą trwały z przerwami blisko trzy lata. Zasady i rodzaje kart były wielokrotnie zmieniane. W końcu jednak autorzy VETO! stworzyli własne wydawnictwo nazwane Krakowską Grupą Kreatywną i wypuścili na rynek owoc tej wytężonej pracy. Nie ukrywam, że owoc smaczny, dorodny i pożądany...

Reguły gry są dość łatwe, a jednocześnie wzmagające strategiczne myślenie. Każdy z graczy kieruje własnym stronnictwem politycznym. Do wyboru są frakcje: Dworska, Awanturników, Radziwiłłów i Wiśniowieckich. Zadaniem prowadzącego rozgrywkę jest ogłoszenie wolnej elekcji, zabicie elekta oponentów bądź odebranie mu wszystkich kresek (oznaczających uznanie polityczne). Z uwagi na trzy możliwe sposoby zwycięstwa, pojedynki są bardzo różnorodne. Oprócz wystawiania silnych w walce kart, można także zagrywać różnego rodzaju efekty.

Miłośnicy hitów, takich jak StarWars CCG, Magic: TG i DoomTrooper, z pewnością doszukają się wielu zapożyczeń w polskim produkcie. Są to jednak najlepsze źródła inspiracji, godne naśladowania. W VETO! nie brakuje także wielu oryginalnych pomysłów.

Największym atutem Szlacheckiej Gry Karcianej z pewnością jest jej rewelacyjny klimat! Zestawy startowe (60 kart) są sprzedawane po 39,90 zł, a dodatkowe po 12 zł.

Podsumowując, gorąco polecam wszystkim spróbować sił w VETO!. To znakomita zabawa! Naprawdę warto!

Monastyr, czyli opowieść o odwadze i poświęceniu...

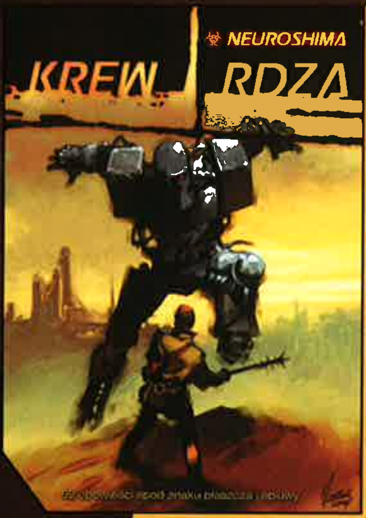
Gra fabularna Monastyr, której wydawcą jest gliwicki Portal znany z produkcji, takich jak Neuroshima, De Profundis czy Zombiaki, była zapowiadana już od przeszło dwóch lat. W końcu jednak gracze w Polsce odetchnęli z ulgą, gdy w czasie konwentu ConQuest w Krakowie odbyła się jej premiera. Z założenia autorów, system ma zająć miejsce niekwestionowanego króla polskiego rynku – gry Warhammer Fantasy Role Play wydanej wiele lat temu przez MAG. Ignacy Trzewiczek, Michał Oracz i Marcin Blacha z pewnością inspirowali się WFRP, Dzikimi Polami i 7th Sea. Bystry czytelnik doszuka się tu wielu zapożyczeń. Oczywiście nie można mieć tego za złe ekipie Portalu.

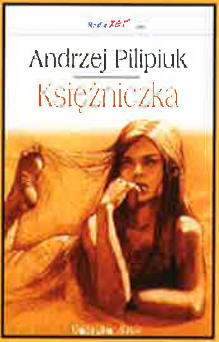
Podręcznik sprawia bardzo dobre wrażenie, ale wydawnictwo nie ustrzegło się także potknięć edytorskich. Momentami kuleje korekta, pojawiają się błędy i literówki.

Jeśli chodzi o świat gry, jest on bardzo zróżnicowany i niesamowicie wciągający. Rozdział o kreacji postaci jest jednym z najciekawszych w całym podręczniku.

Monastyr jest pełny fabularyzowanych opisów, dodatków i komentarzy. Przykłady są bardzo obrazowe. Jest to prawdziwa skarbnica dla Mistrza Gry, który może wykorzystać te motywy do własnych przygód.

Ekipa wydawnictwa Portal zrobiła kawał dobrej roboty! Sądzę, że ich najnowsza gra zyska uznanie na rynku. Trudno powiedzieć, czy zajmie pozycję Warhammera. Nie ukrywam, że ma takie szanse. Trzymam kciuki za powodzenie tej kolejnej udanej polskiej produkcji! **|CDA|**





donosi Valkiria

W sprzedaży pojawił się najnowszy dodatek do gry fabularnej Neuroshima pt. Krew i rdza, czyli 52 opowieści spod znaku płaszcza i spluwy. Liczy on 128 stron i kosztuje 32 złote. Są w nim zawarte różnorodne szkice scenariuszy, które z pewnością będą pomocne wszystkim Mistrzom Gry.

W dniach od 30 lipca do 2 sierpnia w Czyżowicach odbędzie się konwent Tornado 2004. Impreza w całości jest poświęcona grom w klimacie postapokaliptycznym (Neuroshima, Fallout itd.). Więcej na ten temat można znaleźć pod adresem **http://tornado.valkiria.net**

Do księgarń powinna już trafić kolejna część powieści Andrzeja Pilipiuka pt. Kuzynki. Drugi tom pt. Księżniczka opowiada dalsze losy wampirzycy Moniki i jej przyjaciółek. Warto dodać, że opowiadanie, na podstawie którego powstała poprzednia książka krakowskiego autora, została wyróżniona nagrodą im. Zajdla – najbardziej prestiżowym wyróżnieniem wśród miłośników polskiej fantastyki.

W dniach od 12 do 15 sierpnia w Pucku odbędzie się Puckon 2004. Impreza poświęcona jest głównie grom fabularnym wydawnictwa Portal. Więcej szczegółów można znaleźć pod adresem **http://konwenty.valkiria.net.**

Najnowsza książka Jacka Komudy pt. Warchoły i pijanice to opowieść historyczna o najsławniejszych awanturnikach i łotrach Rzeczpospolitej Szlacheckiej. Samuel Łaszcz, Stanisław Stadnicki czy Karol Radziwiłł to szalenie interesujący bohaterowie tamtych dni. Wszyscy miłośnicy historii żywej i prawdziwej, a jednocześnie daleko innej niż ta, która jest prezentowana w polskich szkołach, z pewnością będą zachwyceni.

MARCIN SOŁTYS + MINI QN'IK

Nie tak dawno temu rozwodziłem się nad współczesną ikoną kultury, jaką bez dwóch zdań jest wyszukiwarka Google – według niektórych niepodważalne źródło wiedzy(.com). I chociaż tekst wzbudził skrajne emocje (gros zarzutów dotyczyło rzekomego wyolbrzymiania problemu), postanowiłem zabrać się za kolejny współczesny fenomen e-kultury, czyli Gadu-Gadu. Zrobicie się dostępni? Na chwilkę, obiecuję.

ZGGŁĘBIAJĄC GADU-GADU

(pla-lam, żółte słoneczko, status: dostępny)
Gadu-Gadu to prosty program. Cztery funkcje na krzyż, kilkaset kilobajtów i żółte słoneczko. Zainstaluje i odinstaluje (co i tak nigdy nie ma miejsca) go nawet pięciolatek, nie wspominając o... paniach, które przygodę z „szatańskim" komputerem zaczynały dość późno, wymachując myszką w powietrzu i pytając, czemu kursor na ekranie się nie porusza. Numer Gadu-Gadu ma już każdy. Nawet skazani na dobrodziejstwa Krysi Czubówny modemowcy. **Aplikacja nie wymaga wcale ultraszybkiego połączenia i właściwie w dowolnych warunkach (czytaj: polskich = ekstremalnych) funkcjonuje wzorowo.** Funkcjonuje, by...

Właśnie. Po co nam w ogóle GG? Aby trwonić czas na banalnych, opanowanych przez skróty i anglojęzyczne zwroty rozmowach? Hola, hola! Od tego były, są i jeszcze trochę będą rozmaite chaty albo inne IRC-e. **Na czym polega przewaga Gadu-Gadu nad wspomnianymi?** Po pierwsze, program działa „w tle", gdy: piszemy, czytamy, gramy, słuchamy itp., i w dowolnym momencie możemy - jeśli najdzie nas ochota - przerwać dotychczasowe zajęcie, by sprawdzić, kto zrobił się dostępny i ewentualnie rozpocząć filozoficzny dyskurs. Żadnego wchodzenia na kanały, łączenia się z serwerami czy wybierania pokojów. Krótka piłka. Wóz albo przewóz.

Dalej - swego czasu - GG stanowiło uniwersalną bramkę do wysyłania SMS-ów. Telefoniczna idylla musiała się kiedyś skończyć i operatorzy, w zależności od podejścia i strategii, albo ograniczyli liczbę wiadomości, które można za pomocą Gadu popychać do znajomych, albo wymyślili szereg skomplikowanych utrudnień. W rezultacie jedynym operatorem umożliwiającym ŁATWE wysyłanie SMS-ów z GG, pozostał Plus GSM. Lepszy rydz niż nic... Co nie zmienia faktu, że Gadu-Gadu straciło poważny atut i tak naprawdę oferuje teraz... tylko/aż wymianę plików oraz zwykłą i głosową rozmowę. Ponawiam pytanie: dlaczego w bazie programu ciągle przybywa numerów i co sprawia, że GG bije na głowę pozostałe sposoby komunikacji? W grę wchodzi garść argumentów.

Pierwszy z nich - **na Gadu-Gadu ludzie się „otwierają" i piszą o rzeczach, które nigdy nie przeszłyby im przez gardło w normalnej rozmowie.** Są odważniejsi, bardziej szczerzy i szybciej nawiązują z drugą osobą wspólny język. Trudno powiedzieć, na czym polega samo zjawisko. Może kiedy nie mamy przed sobą uważnego wzroku bliźniego, potrafimy wykrztusić z siebie więcej? Nabieramy wiary i sprawniej przechodzimy do sedna sprawy? Nieważne, czy chodzi o łagodzenie sporów, próbę umówienia się na randkę tudzież na NSK (Niezobowiązujące Spotkanie Koleżeńskie). ;) Zasłona pod postacią komputera daje większą swobodę i poczucie bezpieczeństwa.

Po drugie, **GG to symbol przynależności do pewnej grupy.** Grupy ludzi nowoczesnych, obytych ze współczesnymi standardami, przedsiębiorczych i wiedzących, co w elektronicznej trawie piszczy. To trochę tak jak z telefonami komórkowymi. Co z tego, że ogromna większość z ponad 10 mln posiadaczy „burakofonów" trzyma aparaty w szufladzie?! Liczy się sam fakt posiadania modnego (swoją drogą, coraz mniej...) urządzonka. Co ciekawe, w Gadu-Gadu bawi się nie tylko młodzież, ale też osoby starsze (pod trzydziestkę, czyli blisko wieku emerytalnego). :> *[Ha, ha, ha... Smuggler].* Nie masz GG? Przykro mi, w takim razie nie jesteś, posługując się fachową terminologią - 'trendy'. I nie będziesz, póki na twoim pasku zadań nie wzejdzie słoneczko...

Po trzecie - **GG redukuje do minimum czynnik przypadkowości.** Osoby znajdujące się na liście kontaktów, dłuższej lub krótszej, z reguły są nam znane (z pracy, szkoły, uczelni), a Gadu służy całej grupie jako swoiste forum. Środek ułatwiający podtrzymywanie więzi, „dopełnienie" normalnych - telefonicznych czy SMS-owych - sposobów komunikacji. **Dlatego Gadu-Gadu dla wielu internautów to już integralna część codziennej porcji rozrywki - rytuał nie do pominięcia.** I mało istotne jest w tym momencie, czy mamy dobry humor, czy zły, dysponujemy czasem czy też wręcz przeciwnie. Na GG wchodzi się coraz częściej z rozpędu, a coraz rzadziej z konkretnego powodu. Taki urok (?) programu.

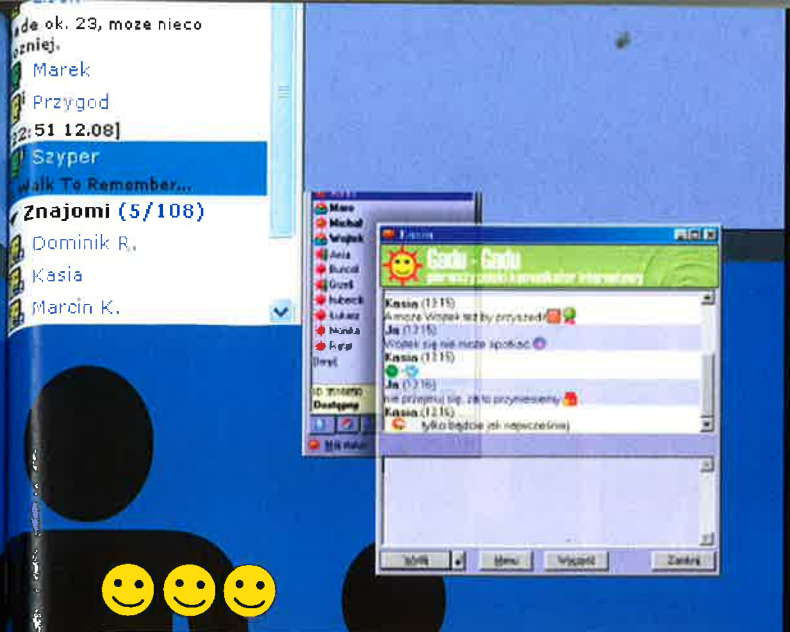
Łyżka dzieGGciu

Nie ma róży bez kolców. **Gadu-Gadu ma dużo wad** i choćbyśmy starali się przykryć je grubą warstwą zalet i tak przebiją się przez skorupę, by jeszcze okazalej dać o sobie znać. Przede wszystkim **GG to potworny konsument czasu.** W 90% przypadków „krótkie, wręcz ekspresowe" rozmowy przeradzają się w wielogodzinne dysputy, w których trudno się połapać i które skutecznie zaciemniają prawdziwą istotę pogawędki. Pół biedy, jeżeli rozmowa zmierza w dobrym kierunku i opiera się na frywolnej, lekkiej wymianie zdań. Gorzej, gdy zaczynamy się spierać albo próbujemy przekonać drugą stronę do własnych racji. Przy całym pozerstwie i mgiełce sztuczności - nieodłącznych cechach rozmów na GG - taka konfrontacja może się skończyć w najlepszym przypadku kiepskim humorem, a w najgorszym całą serią aneksów i sprostowań. **Gadu-Gadu stanowi idealne źródło nieporozumień - w wyniku bariery dzielącej użytkowników.**

Więcej, rozmowa na GG wymaga naprawdę sporego zaangażowania obydwu stron. Ignorowanie partnera i zbywanie go tanimi, krótkimi formułkami jest tutaj widoczne czarno na białym - bardziej niż podczas tradycyjnej, werbalnej komunikacji. Często zagadujemy do znajomego, bo akurat weszliśmy do Internetu, ale po 20 sekundach nie pamiętamy już - pochłonięci tysiącami witryn - niczego. Na Gadu-Gadu bardzo łatwo popaść w rutynę i mimo szlachetnych intencji (chęć nawiązania z kimś kontaktu) - zbanalizować relacje. Pytanie, co wolimy? Banał czy może brak rozmów? W ramach walki z nudą odpowiedzcie sobie sami.

Mimo niepodważalnych wad, fenomen GG należałoby ocenić pozytywnie. To jedno z ciekawszych społecznych zjawisk, jakie zakwitło na polskim gruncie w ciągu ostatnich lat. Trudno przewidzieć, w którym kierunku podąży, lecz jeszcze długo nie będzie schodziło z tapety, mamiąc kolejnych posiadaczy Internetu. Potem, jak to zwykle bywa, albo umrze śmiercią naturalną, albo zaatakuje ze zdwojoną siłą. I dobrze. Ponieważ Gadu-Gadu i szum towarzyszący programowi nie niepokoją w takim stopniu jak robi to Pan Google (odsyłam do styczniowego felietonu). Wieczorny chit-chat ze znajomymi po ciężkim dniu w pracy nikomu jeszcze nie zaszkodził. **|CDA|**

(pla-lam, czerwone słoneczko, status: niedostępny)



Nie tylko GG

Chociaż **Gadu-Gadu** jest najpopularniejszym polskim komunikatorem (który rynek zdobył jeszcze pod nazwą SMS Express, kiedy to był jedynie aplikacją służącą do wysyłania smsów na wszystkie polskie sieci komórkowe), nie nazwałbym go najlepszym. Co ciekawe, i istotne, nie jest również „monopolistą" - tj. nawet jeśli ktoś nie chce stracić kontaktów i numeru GG, może bezproblemowo przenieść się na większość alternatywnych komunikatorów, które pozwalają na rozmawianie z użytkownikami GG. Firma tworząca GG, sms express.com sp. z o.o., walczy z tym procederem od długiego czasu, póki co nieskutecznie. Oczywiście być może kiedyś im się to uda, jednak póki co na rynku komunikatorów panują chaos i anarchia. Na czym akurat w tym przypadku zwykli użytkownicy tylko zyskują.

Tlen - bardzo rozbudowany, być może najlepszy polski komunikator. Pozwala również na przesyłanie obrazu z kamery cyfrowej. Dzięki zintegrowaniu z kontem e-mail (o kilku domenach, m.in. @go2.pl, @o2.pl, @tlen.pl) łatwiejsze jest wysyłanie darmowych smsów na sieć komórkową Era.

www.tlen.pl

WP Kontakt - bardzo dobry komunikator, oferujący masę multimedialnych opcji - od możliwości dodania zdjęć rozmówców po wideokonferencję. Ciekawostką jest, że program może, dzięki syntezatorowi mowy Wirtualnej Polski - czytać pojawiające się wiadomości (nie z najpiękniejszą dykcją, ale nie ma się czego czepiać). WPK komunikuje się również z użytkownikami ICQ.

Onet Komunikator - oczywiście komunikator ten jest w pełni zintegrowany z kontem e-mail na portalu Onet. Z ciekawszych opcji: użytkownik ma również możliwość udziału w internetowych pogawędkach na CzatOnet.

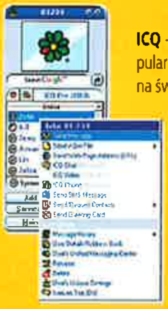
http://ok.onet.pl/

Net - jak zapewniają autorzy, ów komunikator informuje, uczy, bawi i komunikuje. Poza tym oferuje rozmowy głosowe, konferencje i wiele opcji rozrywkowych. Przy okazji instalacji komunikatora dostać można (na razie?) aż 100-megabajtowe konto mailowe.

http://poprostu.net/

Miranda IM - multikomunikator. Sam program staje się użyteczny dopiero dzięki pluginom, dzięki którym może się łączyć z serwerami (m.in. GG, Jabber) i które potrafią całkowicie zmienić jego wygląd.

www.miranda-im.org



ICQ - największy i najpopularniejszy komunikator na świecie (nazwa nie jest skrótem, a zabawą słowną - „ICQ" brzmi jak „I seek you", czyli szukam cię). Nie działa on oczywiście z serwerem GG, więc polecam go szczególnie mającym kontakty za granicą albo chcącym takie kontakty pozyskać.

www.icq.com

Oraz...

Jabber - na pierwszy rzut oka jest to kolejny komunikator, ale w praktyce okazuje się właściwie usługą podobną do poczty elektronicznej. Jeśli się bardziej rozpowszechni, poświęcimy mu cały artykuł. Póki co zainteresowanych odsyłamy na stronę internetową usługi. Serwer Jabbera jak do tej pory postawiła m.in. Wirtualna Polska.

http://beta.jabberpl.org/

Skype - o nim możecie poczytać więcej w lutowym CD-Action z tego roku.

WYDANIE SPECJALNE PCFormat

aparaty cyfrowe
fotografia

NAJLEPSZE CZASOPISMO O FOTOGRAFII CYFROWEJ

Szkoła fotografii / Techniki / Warsztaty / Galerie / Mistrzowie fotografii

Zdjęcia z podróży
Ziemia w perspektywie obieżyświatów odwiedzających jej najciekawsze zakątki.

Wielki błękit
Dowiedz się, jak robią to profesjonaliści - zdjęcia i porady najlepszych podwodnych fotografów!

Magiczne budynki
Miasto to niekończące się źródło inspiracji dla fotografa. Zebraliśmy uwagi naszych ekspertów, które pozwolą Wam wiernie utrwalić magię ulic.

numer 2
aparaty cyfrowe
fotografia

SŁAWEK BŁYSKAL CAŁA INTERNET PO POLSKI

SŁOWNIKI ONLINE

Gdyby dobrze poszukać na domowych półkach, być może znalazłby się na nich przysypany centymetrową warstwą kurzu słownik języka obcego, który najwyraźniej przez pomyłkę otrzymał zaszczytne miano „kieszonkowego". Biedak zapomniał już chyba, co to znaczy służyć komuś pomocą, bo jego właściciel kupił sobie niedawno nowy komputer i na dodatek, o zgrozo, od kilku dni ma dostęp do Internetu. Papierowego pomocnika czeka rychła zagłada i eksmisja na strych.

Nikogo już chyba nie dziwi, że ludzie coraz rzadziej sięgają do papierowych źródeł wiedzy. O ile wygodniej jest przecież wstukać kilka literek w wyszukiwarce internetowej i spośród megabajtów znalezionych informacji wybrać właśnie tę, która odpowiada nam najbardziej. I to w wersji gotowej do druku.

Nie od dziś wiadomo, że najlepszym sposobem na przyciągnięcie do siebie klienta jest zaoferowanie mu produktu czy usługi po atrakcyjnej cenie lub nawet za darmo. Oczywiście z chwilą, gdy firma taka złapie w swoje szpony odpowiednią ilość odbiorców i zdobędzie ich zaufanie, zaczyna windować ceny. Na identycznej zasadzie działa rynek internetowy. Wysoka „odwiedzalność" witryny jest kluczem do rozmnożenia się zainwestowanej w nią gotówki. A jako że jednym z najcenniejszych towarów jest dobra i pewna informacja, właśnie wokół niej wszystko zaczyna się kręcić. Za przykład może tu chociażby posłużyć encyklopedia „WIEM" pod patronatem Onetu lub serwis Sciaga.pl, z którego przyzwyczaili się korzystać leniwi uczniowie. :)

Na całe szczęście istnieją jeszcze w Internecie miejsca, w których znajdziemy obfite w zasób słów darmowe słowniki online. Jest ich na tyle dużo, że nie musimy się martwić o ich rychłe wyginięcie z rąk pazernych na europejską walutę właścicieli. Służę zatem pomocą i poniżej przedstawiam adresy internetowe tych, które zdołały ocaleć.

Słowniki Onet.pl

http://slowniki.onet.pl/

JĘZYKI: ANGIELSKI, NIEMIECKI, WŁOSKI, FRANCUSKI, HISZPAŃSKI, ROSYJSKI, HEBRAJSKI.

Onet - lider wśród polskich portali internetowych, już od dawna stara się być uniwersalnym miejscem w Sieci, skupiającym najczęściej poszukiwane przez internautów witryny. Obok perełek takich jak aukcje Allegro, encyklopedia „Wiem" czy rzetelne serwisy informacyjne wyrósł kolejny - Słowniki. Za jego pomocą możemy w obie strony przetłumaczyć słówka w jednym z siedmiu dostępnych języków. A gdyby i to nie wystarczyło - pod ręką mamy katalog stron internetowych poświęconych kilkudziesięciu innym. Skorzystać też można z polskiego słownika frazeologicznego, ortograficznego, krzyżówkowego, wyrazów podobnych i bliskoznacznych, wyrazów obcych oraz słów trudnych.

Leksyka

http://www.leksyka.pl/

JĘZYKI: ANGIELSKI, NIEMIECKI.

Na stronie Leksyki przeczytać możemy całą listę zalet, jakie przemawiają za tym, że jest to największy i najlepszy słownik angielsko-polski w Sieci. Trzeba przyznać, że rzeczywiście pęka on w szwach i wygląda profesjonalnie. Wraz z tłumaczeniem, otrzymujemy możliwość sprawdzenia wymowy oraz krótki przykład użycia słówka w zdaniu. Ze słownika możemy również łatwo skorzystać, przeglądając obcojęzyczne strony internetowe. Serwis bogaty jest także w słowniki specjalistyczne. Te jednak dostępne są dopiero po zakupieniu odpowiedniego abonamentu.

InterTran

http://intertran.tranexp.com/Translate/

JĘZYKI: ANGIELSKI, BRAZYLIJSKI/PORTUGALSKI, BUŁGARSKI, CHORWACKI, CZESKI, DUŃSKI, HOLENDERSKI, HISZPAŃSKI, FIŃSKI, FRANCUSKI, NIEMIECKI, GRECKI, WĘGIERSKI, ISLANDZKI, WŁOSKI, JAPOŃSKI, HISZPAŃSKI LATYNOAMERYKAŃSKI, NORWESKI, FILIPIŃSKI, PORTUGALSKI, RUMUŃSKI, SERBSKI, SŁOWEŃSKI, SZWEDZKI, WALIJSKI, TURECKI, ŁACIŃSKI.

Ten gigantyczny internetowy translator potrafi tłumaczyć całe teksty pomiędzy dwoma, wybranymi spośród 29 dostępnych, językami (w tym polski). Dostajemy też możliwość szybkiej zmiany języka dowolnej strony internetowej - w odpowiednim miejscu wystarczy podać jej adres, a już po chwili będziemy mogli delektować się nią w j. ojczystym (lub innym wybranym). Niestety nie ma róży bez kolców. Tłumaczenia często odbywają się w kilku etapach, czyli najpierw tekst przekształcany jest na język angielski i dopiero wtedy na docelowy. Jak łatwo się domyślić, dość znacznie rzutuje to na jakość tłumaczenia.

Pozwolę sobie tutaj zrobić mały, ale okrutny dowcip... znaczy test. Znaną wszystkim inwokację „Litwo! Ojczyzno moja" [itd.] przetłumaczyłem za pomocą tego programu najpierw na angielski...

Lithuania Native land my!
You are not wherebyprzez co health!
What cię it needs value , this only yourselves dowie
Whom cię forfeited

A teraz ponownie na polski.

Litwa Ojczyzna mój!
Jesteś nie jak zdrowie!
Co cię trzeba wartość, ten tylko wy dowie
Kto cię stracony

Tak, to było okrutne. Trochę. Może spróbujmy czegoś łatwiejszego. Oto fragment instrukcji dema:

This license grants the user the right to use the 1893: A World's Fair Mystery Demo under the conditions outlined below.

Czyli po naszemu (?):
Ten upoważnić dotacje ten użytkownik prawica wobec używać ten 1893: PEWIEN Świat Jarmark Tajemnica Nazwa zbioru demonstracyjnego wobec ten warunki oddzielna część majątku poniżej.

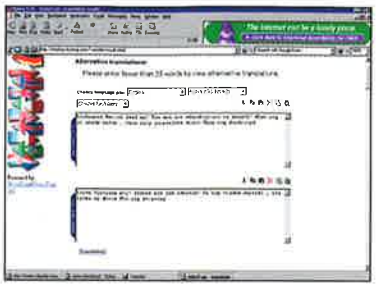
Jak to mówią dyplomaci w takich sytuacjach: no comments!

W ofercie serwisu znajduje się także szereg innych narzędzi i usług, z których jednak skorzystać możemy dopiero za opłatą. Miejmy nadzieję, że są one na nieco lepszym poziomie niż owe darmowe tłumaczenia...

Translate

http://www.translate.pl/

JĘZYK: ANGIELSKI.



Serwis ten umożliwia tłumaczenie zarówno pojedynczych wyrazów, jak i całych zwrotów z/na język angielski. O ile sam słownik niczym specjalnie nie imponuje, o tyle tłumacz wykonany jest na całkiem przyzwoitym poziomie. Przeważnie podstawową wadą tego typu mechanizmów jest to, że czasem tekst po przetłumaczeniu jest równie niezrozumiały jak przed – a czasem nawet jeszcze bardziej. W tym przypadku jest nieco lepiej.

Jeśli program ten oczaruje nas do tego stopnia, że zechcemy mieć go zawsze przy sobie - możemy zamówić jego elektroniczny, kieszonkowy odpowiednik. Niestety za sporą opłatą. Zupełnie za darmo możemy natomiast zintegrować internetowy słownik i translator z własną witryną WWW.

Po poddaniu programu omówionym wcześniej testom poetycko-instrukcyjnym uzyskałem:

1. *Litwo! My homeland! You are as it is necessary to value what you health < healthy >, it you only inform lose*
**Litwo*! Mój ojczyzna! Wy jesteście jak jest niezbędni wartość co was zdrowie < zdrowy >, to wy tylko zawiadamiają tracą (gubić)*

2. *Ta licencja przyznaje (spełnia) użytkownikowi prawo (prawy; naprawo od) używać 1893: Powszechny Sprawiedliwy (jarmark) Misterium Wzór demonstracyjny pod warunkami obrysował (obrysowany) poniżej.*

Nie da się ukryć, że choć z poezją wyszło kiepskawo, to już tekst instrukcji można bez większego problemu pojąć. (Tłumaczenie dokonane za pomocą uzyskanej w szkole wiedzy, brzmiałoby „Licencja upoważnia użytkownika do korzystania z dema gry 1893: A World's Fair Mystery pod poniższymi warunkami".)

Ectaco

http://www.ectaco.pl/slownik_online/

JĘZYKI: NIEMIECKI, FRANCUSKI.

Ectaco skupia szerokie grono słowników i wszystkiego, co z nimi związane. Jednak dla nas najbardziej interesujące mogą wydać się dwa - te obsługujące nasz ojczysty język. Warto wspomnieć, że wcześniej opisany Translate również jest własnością firmy Ectaco.

e-DICT, DeP

http://www.dict.pl/, http://www.dep.pl/

JĘZYKI: ANGIELSKI, NIEMIECKI.

Serwis oferuje dwa słowniki pomocne w tłumaczeniu wyrażeń na język naszych zachodnich sąsiadów oraz przyjaciół z Wielkiej Brytanii i zza Atlantyku. Dodatkowo możemy w nim znaleźć odnośniki do stron z wymową oraz obcojęzycznym opisem danego słowa. Każdy, kto chciałby mieć na stronie internetowej tego typu słownik, może za darmo zintegrować go z własną witryną. Twórcy serwisu oddali też do użytku słowniki w wersji dla telefonów komórkowych obsługujących Javę oraz urządzeń typu PDA.

LING

http://www.ling.pl/

JĘZYK: ANGIELSKI.

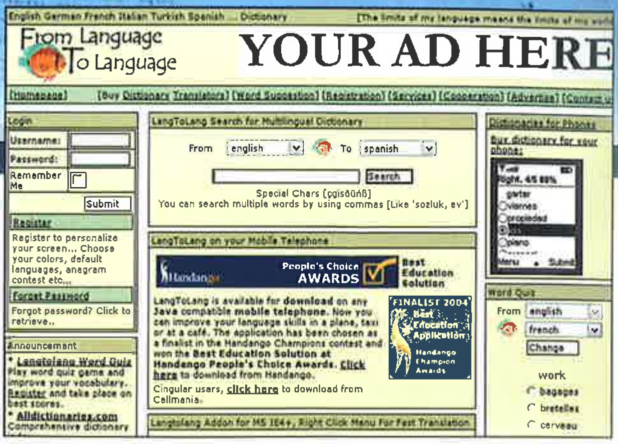
Kolejny tłumacz online, z którego w bardzo łatwy sposób można skorzystać w celu zamiany z języka z angielskiego na rodzimy słówek znalezionych na zagranicznych witrynach. LING bowiem pojawia się w formie ramki u góry ekranu. Po zaznaczeniu lub kliknięciu dwukrotnie na wybranym wyrazie w nowym okienku otrzymujemy jego tłumaczenie. W bazie słownika znajduje się pokaźna liczba ponad 500 000 haseł, co czyni go wyjątkowo interesującym. Zresztą jeśli wierzyć hasłu głoszonemu w nagłówku serwisu, jest to „największy polski słownik online".

Babel Fish Translation

http://world.altavista.com/

JĘZYKI: ANGIELSKI, CHIŃSKI, FRANCUSKI, NIEMIECKI, WŁOSKI, JAPOŃSKI, KOREAŃSKI, PORTUGALSKI, HISZPAŃSKI.

AltaVista jest chyba wszystkim znaną, solidną wyszukiwarką internetową. Równie dobre słowa można adresować do tłumacza, jaki powstał w jej ramach. Podstawowym językiem, z którego i na który tłumaczone są teksty, jest tutaj angielski. Brak natomiast polskiego. Mimo to translator może się wydać przydatny, gdyż potrafi tłumaczyć całe strony internetowe z dość egzotycznych języków na te bardziej powszechne (np. angielski, niemiecki). Podobnie jak to jest w kilku innych serwisach, tego typu mechanizm możemy zintegrować ze stworzoną przez nas stroną internetową.



LangToLang

http://www.langtolang.com/

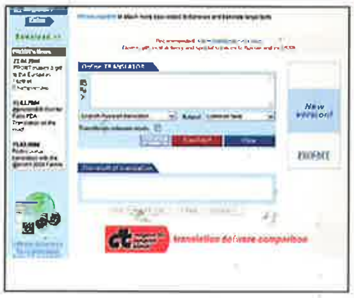
JĘZYKI: ANGIELSKI, HISZPAŃSKI, FRANCUSKI, NIEMIECKI, TURECKI, WŁOSKI, HOLENDERSKI, PORTUGALSKI, RUMUŃSKI, SZWEDZKI, DUŃSKI, CZESKI, SERBSKO-CHORWACKI, WĘGIERSKI, FIŃSKI, ESPERANTO, SWAHILI.

Kolejny gigantyczny słownik obsługujący 18 języków, i to nie tylko obcych, bo jest wśród nich także polski. Niestety nie mamy możliwości tłumaczenia całych zdań ani stron internetowych, ale nawet bez tego serwis prezentuje się interesująco.

Online Translator

http://www.online-translator.com/

JĘZYKI: ANGIELSKI, ROSYJSKI, NIEMIECKI, FRANCUSKI, HISZPAŃSKI, WŁOSKI.



Całkiem pokaźny tłumacz produkcji rosyjskiej. Niestety zabrakło w nim obsługi naszego rodzimego języka. Całość została przygotowana głównie pod kątem mowy autorów serwisu, istnieje jednak możliwość tłumaczenia zdań pomiędzy parą innych języków, niezawierającą rosyjskiego. Pod ręką mamy także słownik, z którego możemy zaczerpnąć dodatkowe informacje o wybranym słówku.

Internetowy słownik angielsko-polski

http://www.pnet.pl/~si/angl/

JĘZYK: ANGIELSKI.

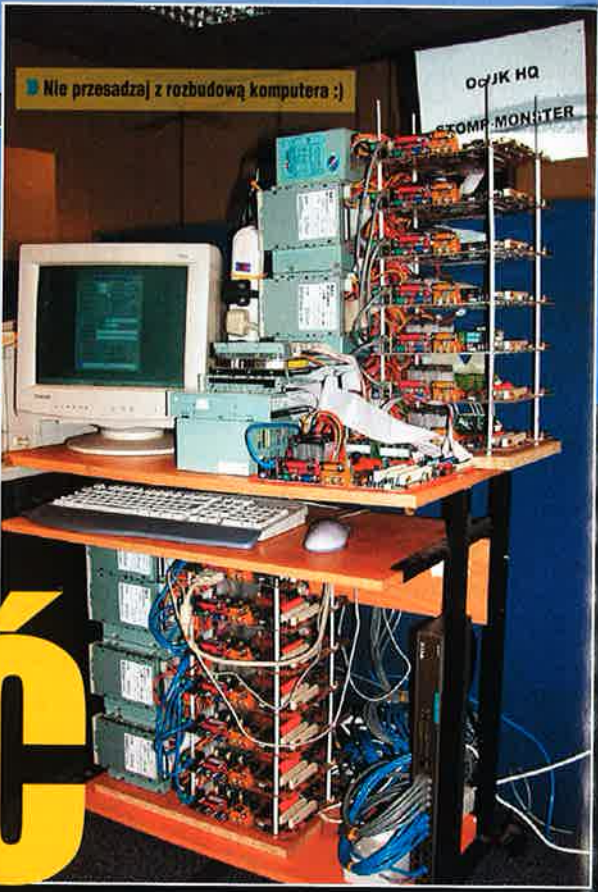
Słownik ten na pierwszy rzut oka niczym nie wyróżnia się spośród tłumu, a nawet może się wydać gorszy od konkurencji. W rzeczywistości jest on jednak w pełni funkcjonalny, a wraz z przetłumaczonymi wyrazami otrzymujemy linki do plików z prawidłową wymową tychże.

Ciężki żywot czeka papierowe słowniki w obliczu tak zmasowanej konkurencji ze strony ich komputerowych odpowiedników. Wszak do obsługi tych pierwszych potrzebna jest znajomość kolejności literek w alfabecie. No i sprawność w wertowaniu kartek. W drugim przypadku wystarczy tylko umiejętność klikania i wykonania copy & insert.

Ale tak bez złośliwości - wszystko wyraźnie przemawia na korzyść tłumaczy internetowych, które są szybsze w obsłudze, wygodniejsze i nierzadko wzbogacone o całe spektrum dodatkowych funkcji. Jednak czy sądzone jest nam rozstanie na zawsze z papierowymi pomocnikami? Chyba nie - technika już nieraz pokazała, jak bardzo czasami zawodzi. Zresztą, niezależnie od tego, czy korzystamy ze słownika książkowego, czy netowego – najważniejsze jest to, by korzystać zeń – z głową. |CDA|

Zawarte tu opinie wyrażają tylko i wyłącznie poglądy autora tekstu i nie wyrażają oficjalnego stanowiska CDA.

KHEDRON (KHEDRON@OP.PL)



Nie przesadzaj z rozbudową komputera :)

Najczęściej powtarzaną w mailach prośbą jest ta o podanie najlepszej dla gracza konfiguracji komputera. Postaram się to zrobić. Musicie tylko wziąć pod uwagę zmiany zachodzące w tej branży, czasem tak szybkie, że informacje sprzed kilku tygodni (okres wydawniczy CDA) mogą się okazać niezbyt precyzyjne. Dotyczy to przede wszystkim cen poszczególnych podzespołów komputera.

NIE DAJ SIĘ NABRAĆ

Komputer dla gracza musi spełniać pewne dość specyficzne wymagania. Podstawowym kryterium jest tutaj **zdolność do osiągania jak największej liczby klatek na sekundę oraz odpowiednie przedstawienie tego na ekranie.** To, czy jednocześnie będzie on potrafił dekodować filmy czy kompresować pliki w 200 czy 300 sekund jest sprawą co najmniej drugorzędną. Nawet najwolniejszy współczesny pecet radzi sobie z tego typu zadaniami doskonale.

Z tego powodu przez ostatnie dwa tygodnie zajmowałem się składaniem (i rozkładaniem) różnych konfiguracji komputera tak, aby wybrać tę najodpowiedniejszą dla gracza, a przy tym mieszczącą się w miarę rozsądnych granicach ceny. Nie jest bowiem sztuką złożenie komputera z najmocniejszych dostępnych na rynku podzespołów, którego cena będzie się zbliżała do ceny małego samochodu.

Procesor

Podstawowym elementem komputera jest procesor. Na rynku liczą się w zasadzie jedynie produkty AMD i Intela. Każda z tych firm ma w ofercie po kilkadziesiąt typów procesorów.

Zacznijmy od Intela. Tutaj możemy wybierać spośród Celeronów i PIV, z zegarami od 2 do 3,4 GHZ. Celeron to produkt przeznaczony dla mało wymagających użytkowników, co potwierdzają testy komputerów w niego wyposażonych. Mimo dość atrakcyjnej ceny (od 330 do 620 zł) i szybkich zegarów (2,0 do 2,8 GHz), **nie sprawdza się on w aplikacjach wymagających bardzo dużej mocy od komputera jako całości.** Pozostaje PIV. Są to układy bardzo wydajne i występują w wielu odmianach. Różnią się nie tylko prędkością zegara, ale również jądrem: starsze Northwood (512 Kb cache, technologia 130 nm) i nowsze Prescot (procesor posiadający 1024 Kb cache i wykonany w technologii 90 nm) oraz obecnością (lub nie) funkcji Hyper Threading, umożliwiającej emulowanie pracy komputera dwuprocesorowego. Często spotykane są jeszcze PIV pracujące na magistrali 533 MHz, chociaż najnowsze odmiany mają już FSB 800 MHz.

Od poprzedniego opisu **zmieniła się oferta drugiej z firm - AMD.** Ponownie wprowadzono niskobudżetowe Durony i zupełnie nowe procesory 64-bitowe: AMD Athlon 64.

Wprawdzie wydajność Duronów w grach nie jest tragiczna, ale nie są one zbyt atrakcyjne, zwłaszcza jeżeli porównamy je z Athlonami XP. **Podobnie jak w przypadku Celerona Intela, lepiej nie kupować tych procesorów.** Athlon XP to konstrukcja dość długo obecna na rynku i przez to znana. Osobiście uważam, że to najbardziej udany w historii procesor do komputerów domowych. Trudno sobie bowiem wyobrazić, aby jakikolwiek inny układ przetrwał na rynku tak długo i w dodatku nadal dzielnie bronił swojej pozycji.

Zupełnie inaczej jest z Athlonami 64. To procesory najnowszej generacji, 64-bitowe (wszystkie pozostałe to 32-bit) i dysponujące (teoretycznie) ogromną wydajnością. Problem w tym, że **nie istnieją jeszcze żadne popularne 64-bitowe systemy i aplikacje.** Oczywiście moc tego procesora przydaje się nawet we współczesnych 32-bitowych aplikacjach, jednak przewaga, jaką ma on tutaj nad rywalami, raczej nie usprawiedliwia jego ceny. Jeżeli ktoś wspomni o kupowaniu „na zapas", chyba zacznę ustalać jego adres w celu złożenia domowej wizyty. :) Na wprowadzenie na rynek i upowszechnienie się odpowiednich programów potrzeba co najmniej kilku lat. Po tym czasie dzisiejszy Athlon 64 będzie już o wiele za wolny, by poradzić sobie z ich obsługą.

W przypadku tego procesora dochodzi jeszcze jeden głupi „żart" AMD. Ostatnio bowiem okazało się, że firma postanowiła zmienić podstawkę - a zatem upgrade sprzętu nie będzie możliwy. No, chyba że ktoś przy okazji zmieni płytę główną, a także kartę grafiki i najprawdopodobniej również pamięć i zasilacz, czyli... cały komputer. Warto też wspomnieć, że oznaczenia tego procesora, zgodnie z tradycją AMD, nie oddają rzeczywistej prędkości zegara i dodatkowo są uzależnione od wielkości pamięci cache.

Karta grafiki

Drugą podstawową rzeczą w komputerze gracza jest oczywiście **karta graficzna.** To od niej w największym stopniu zależy wydajność komputera. Na rynku liczą się produkty bazujące na układach dwóch firm - ATI i Nvidii. Każda z nich ma w ofercie co najmniej kilka różnych chipów, a producenci kart - poprzez różne zabiegi - jeszcze wielokrotnie rozmnożyli ich ilość.

Podstawowe modele Nvidii to karty z rodziny FX od 5200 do 5950, zaś ATI - Radeony 9200 do 9800. Wkrótce na rynek mają wejść kolejne modele tych producentów, ale w chwili powstawania tego artykułu nie były one jeszcze dostępne. Dokładnemu opisowi kart graficznych, z powodu obszerności tego tematu, zamierzam poświęcić cały następny NDSN. Teraz wymienię tylko urządzenia użyte w niniejszym teście:

GeForce FX 5500 - kolejne dziecko marketingowe Nvidii. To karta o czterech potokach, niskim taktowaniu rdzenia i pamięci (275/400) i co za tym idzie - fatalnej wydajności (w teście Leadtek A340Pro).

GeForce FX5900XT - wciąż jestem pełen podziwu dla kart z tej rodziny. Prócz doskonałych parametrów wyjściowych (8 potoków, taktowanie 390/700), karty te mają jeszcze ogromny potencjał overclockerski, co też wykorzystałem (MSI GF FX5900XT).

GeForce FX5950Ultra - bardzo wydajne, ale również drogie karty. Architektura identyczna jak w FX5900XT. Różnice to zainstalowane 256 MB RAM-u i taktowanie 475/950 (Gigabyte GV-595U-GT).

OPŁACALNA KONFIGURACJA

Radeon 9800Pro – po ostatniej obniżce cen tych kart stały się one jedną z najbardziej atrakcyjnych propozycji na rynku. Mają 8-potokową architekturę i zazwyczaj 128 MB RAM-u. Standardowe taktowanie tych kart to 380/680, chociaż nowsze egzemplarze bez problemu można przetaktować do wartości 405/710. W teście używałem szczególnie podatnej na overclocking karty Gigabyte Maya II GV-R98P128D.

Radeon 9800XT – różnice w stosunku do wersji Pro to zwiększone taktowanie (415/730) i występowanie jedynie wersji z 256 MB RAM (His).

Płyta główna

Trzecim z podzespołów komputera jest **płyta główna**. Najpopularniejsze układy do nich produkują Nvidia, SIS, VIA i Intel. Ilość układów, ich odmian i producentów płyt sprawia, że próba ich dokładniejszego opisu zaowocowałby powstaniem dość obszernej książki. Z tego powodu ograniczę się dziś do podania w tabeli faworytów dla danego typu procesorów.

Oprócz tych trzech podstawowych komponentów, pecet musi być również wyposażony w szereg innych. Z racji tego, że mogą one być wspólne niemal dla wszystkich typów płyt i procesorów, wymienię je poniżej:

Obudowa z zasilaczem 450 W - 160 zł
Pamięć DDR 400 MHZ 2 x 256 MB - 520 zł
HDD Samsung SP1614N - 540 zł
FDD - 40 zł
Napęd Combo Samsung SM352B - 250 zł

Razem - 1500 zł

Oczywiście są to jedynie moje propozycje. Niemal wszystkie dostępne na rynku podzespoły (z wyjątkiem pamięci) z tych kategorii mają podobne parametry, a ich wpływ na wydajność komputera w grach jest niewielki. (Naturalnie podane tu ceny należy traktować jako orientacyjne.)

Ponieważ miejsce w CDA przeznaczone na ten dział jest ograniczone, postaram się w możliwie zwarty i przy tym czytelny sposób przedstawić wpływ poszczególnych komponentów na wydajność i cenę komputera.

Zacznijmy od ustalenia kilku podstawowych zestawów. Będą to:

	Zestaw 1	Zestaw 2	Zestaw 3	Zestaw 4	Zestaw 5	Zestaw 6	Zestaw 7
Procesor	Celeron 2.6	Athlon 2500+ (FSB190 MHZ)	Athlon 3000+	P4 2.8E	P4 3.2E	Athlon64 3000+	AthlonFX-51
Cena (zł)	460	450	915	970	1500	1200	4400
Płyta	Asus P4P800D	Epox 8RDA3+	Epox 8RDA3+	Asus P4P800D	Asus P4P800D	Asus K8VDeluxe	Asus SK8N
Cena (zł)	650	440	440	650	650	620	920
Razem (zł)	1110	990	1355	1620	2150	1820	5320

Jak widzicie, rozrzut cenowy jest spory. Szczególnie Athlon FX i płyty pod niego wydają się nie na naszą kieszeń.

Wyjaśnienia wymaga opis Athlona 2500+. Procesor ten właściwie we wszystkich egzemplarzach pozwala na bardzo mocne „podkręcenie" komputera. Po podniesieniu napięcia pracuje on nawet na szynie 200 MHz. Przyjąłem nieco bezpieczniejszą wartość 190 MHz.

Te siedem podstawowych zestawów przetestowałem z wymienionymi wyżej kartami graficznymi. Do badań użyłem standardowych gier i benchmarków. Zamieszczenie tu wszystkich uzyskanych wyników wymagałoby kolejnych kilku stron i w efekcie zamazałoby obraz sytuacji. Z tego powodu uprościłem sposób ich przedstawienia: **za komputer o wydajności 100% przyjąłem zestaw drugi, z kartą GF FX5900XT podkręconą do wartości 430 MHz dla jądra i 770 MHz dla pamięci.** Są to wartości dostępne dla każdego firmowego FX5900XT.

A oto wyniki testów. W tabeli uwzględniono wydajność, cenę oraz ich wzajemny stosunek (jakby to nie brzmiało). Ta wartość świadczy właśnie o opłacalności zakupu danego komputera.

	GF FX5500	GFFX5900XT	GFFX5950U	Radeon9800Pro	Radeon9800XT
Z1(%)	23	70	75	75	75
Cena	3010	3710	4710	3810	4810
Opłacalność	76	188	159	196	155
Z2(%)	25	100	110	109	112
Cena	2890	3590	4590	3690	4690
Opłacalność	86	278	239	295	238
Z3(%)	24	98	107	106	110
Cena	3255	3955	4955	4055	5055
Opłacalność	73	247	215	261	217
Z4(%)	25	99	109	107	110
Cena	3520	4220	5220	4320	5320
Opłacalność	71	234	208	247	206
Z5(%)	25	100	110	109	112
Cena	4050	4750	5750	4850	5850
Opłacalność	61	210	191	224	191
Z6(%)	26	101	111	110	113
Cena	3720	4420	5420	4520	5520
Opłacalność	69	228	204	243	204
Z7(%)	27	110	120	119	124
Cena	7220	7920	8920	8020	9020
Opłacalność	37	138	134	148	137

To, co od razu rzuca się w oczy, to **fatalna wydajność zestawów z kartą GF FX5500 i co za tym idzie - fatalny współczynnik opłacalności zakupu.** W zasadzie nie nadaje się one do grania. Pozostałe karty reprezentują już dość wyrównany poziom. **Różnica wydajności między „najwolniejszym" GF FX5900XT a najszybszym Radeonem 9800XT sięga maksymalnie 12%. Z całą pewnością nie rekompensuje to dużej różnicy w cenach tych kart.** W rzeczywistości owe 12% jest zupełnie nieodczuwalne. Obie karty niemal zawsze wyświetlają płynny obraz, a pojawiające się „szarpanie" występuje również w obu przypadkach w tym samym momencie testu.

Podobnie ma się sytuacja z procesorami. Wyłączając dość słaby Celeron, różnica pomiędzy pozostałymi nie przekracza 14%. Jeżeli zaś dodatkowo odrzucić absurdalnie drogi Athlon 64-FX, różnica sięga maksymalnie 3%.

Wnioski

Całkowicie nieuzasadnione są zakupy najdroższych dostępnych na rynku podzespołów. Ich przewaga w grach nad czasem kilkakrotnie tańszymi wersjami jest minimalna i nie ma najmniejszego przełożenia na różnicę cen.

W odróżnieniu do zestawienia sprzed kilku miesięcy, teraz napiszę, **że również fani Intela mogą się cieszyć komputerami z jego procesorami, za w miarę rozsądne pieniądze.** Firma ta nabyła ostatnio miłego nawyku do dość częstego obniżania cen własnych produktów. Oczywiście w grach stosunek wydajności do ceny wciąż przemawia za Athlonem XP, nie należy jednak zapominać o tym, że w wielu innych zadaniach PIV mają nad nimi przewagę.

Na koniec odpowiedź na pytanie, jakie w ciągu ostatnich dni zadaje mi naprawdę mnóstwo osób: komputer do FarCry'a. **Każdy z wymienionych wyżej zestawów (prócz tych z Celeronem i tych z GF FX5500) poradzi sobie z tą rewelacyjną grą przy maksymalnych detalach i rozdzielczości 1024 x 768 (Radeony nawet w 1280 x 1024).** Jest jednak pewien „mały" szczegół, który wyraźnie podniesie komfort grania i zlikwiduje wszelkie skoki obrazu – **1 GB RAM-u.** Takie to już czasy, że potrzebujemy więcej RAM-u, niż jeszcze kilka lat temu wynosiła pojemność dysków twardych...

Do zobaczenia za miesiąc. Jak zawsze czekam na wasze spostrzeżenia, uwagi i pytania. **|CDA|**

- BENQ C30 I C40
- LEXMARK Z612
- PLEXTOR PX-712A
- SAMSUNG SH-W08
- CANON I9950
- ASUS AX800
- MSI MEGA VIEW 561
- REQUEST NP15C
- JNC 8JA
- JANSPORT COMPUTERB@GS

LIPIEC 2004

4 mega Benka

Dwie nowe kompaktowe cyfrówki firmy BenQ: C30 i C40, to seria eleganckich aparatów cyfrowych charakteryzujących się 3- lub 4-megapikselową matrycą CCD, 3-krotnym zoomem optycznym i 4-krotnym cyfrowym. Duży wyświetlacz LCD o przekątnej 1,6 cala i rozdzielczości aż 80 000 pikseli zapewnia podgląd zapisanych zdjęć i filmów. Aparaty BenQ C30 i C40 są małe i lekkie - 147 g. Sugerowane ceny detaliczne aparatów (z VAT) to: 789 zł dla C 30 oraz 991 zł dla C 40.

www.BenQ.pl

Nowe Lexmarki już do kupienia

AB - autoryzowany dystrybutor produktów firmy Lexmark, informuje o wprowadzeniu do oferty nowych i niedrogich drukarek atramentowych tej marki. Do sprzedaży trafiły: Lexmark Z612, Z615, Z815. Wszystkie one przeznaczone są do użytku domowego i w małych biurach po bardzo przystępnych cenach: od 230 do 430 zł.

www.ab.pl
www.lexmark.pl

SHORTY

Plextor DVD 12x

Po wprowadzeniu na rynek nowego modelu dwuformatowej nagrywarki DVD - PX-712A firma Plextor poinformowała, że w ofercie pojawią się również nowe nośniki DVD+R oraz DVD-R. Certyfikowane są one do zapisu z prędkością 8x, a użycie napędu PX-712A umożliwi zapis danych na płytach +R z maksymalną szybkością nawet 12x. W sprzedaży powinny się one znaleźć w drugiej połowie maja br. w cenie ok. 64 zł brutto za pudełko (5 szt.) lub ok. 280 zł brutto za szpindel 25 szt. (ok. 11 zł za sztukę).

www.alstor.com.pl

Zdalnie sterowana kamera

Plustek OptiCam M1 to obrotowa i zdalnie sterowana kamera internetowa, z funkcją makro 1,5 cm. Wszystkimi funkcjami OptiCam M1 można tu zarządzać z komputera, do którego jest ona podłączona, lub zdalnie z każdego innego dowolnego komputera, poprzez Internet lub sieć lokalną (LAN). Odpowiedni mechanizm sterujący oraz dołączone specjalne oprogramowanie umożliwiają regulację obrotu i pochylenia obiektywu kamery. OptiCam M1 może filmować obraz w zakresie 150° w poziomie (po 50° w prawo i w lewo) oraz 110° w pionie (po 30° w górę i dół). OptiCam M1 rejestruje wysokiej jakości obrazy z szybkością 30 klatek na sekundę w rozdzielczości QVGA (320 x 240). Maksymalna rozdzielczość to VGA (640 x 480).

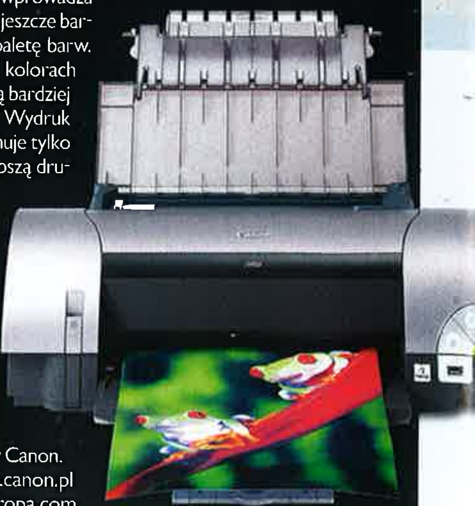
Przewidywana cena detaliczna urządzenia to 490 zł. Gwarancja: 2 lata systemu opieki i wsparcia S.O.S., z bezpłatnym serwisem door to door.

www.plustek.pl

Samsung pali DVD

Firma Samsung wprowadza właśnie na rynek najnowszy i długo oczekiwany produkt z kategorii nagrywarek DVD - model SH-W08. Produkt jest pierwszym

8-kolorowe wydruki



Firma Canon zaprezentowała 8-kolorową drukarkę A3 - model i9950. Przy rozdzielczości 4800 x 2400 dpi i stałym rozmiarze plamki 2pl nowa flagowa drukarka A3 wprowadza technologię ChromaPLUS, która jeszcze bardziej rozszerza dotychczasową paletę barw. Dzięki dodaniu atramentów w kolorach czerwonym i zielonym wydruki są bardziej realistyczne i wierne oryginałom. Wydruk fotograficzny w formacie A3 zajmuje tylko 65 sekund, co czyni i9950 najszybszą drukarką w swojej klasie. Nowym rozwiązaniem jest także port USB ulokowany na froncie obudowy, pozwalający na podłączenie dowolnego kompatybilnego aparatu cyfrowego lub kamery i wykonanie wydruków bezpośrednich, bez konieczności korzystania z komputera. Canon i9950 zgodna jest z branżowym standardem PictBridge oraz systemem Bubble Jet Direct firmy Canon.

www.canon.pl
www.canon-europa.com

Celsius

Firma Fujitsu Siemens Computers zaprezentowała notebook CELSIUS H210. Jest on wyposażony w procesory Intel Pentium M o nazwie kodowej Dothan. Maszyna będzie dostępna w sprzedaży od czerwca 2004 r. CELSIUS H210 jest przeznaczony dla użytkowników wymagających dużej mocy obliczeniowej i odpowiednio wydajnej karty graficznej. CELSIUS H210 posiada 3-letnią gwarancję i ma zapewnione 48 godz. serwisowania, co oznacza, że w razie potrzeby koszt transportu do miejsca naprawy ponosi serwis i w 48 godzin ma obowiązek naprawić usterkę lub zapewnić sprzęt zastępczy. Wymiary i waga tego modelu to – odpowiednio: 329 x 276 x 37,8 mm i 3 kg. Przewidywana cena urządzenia dla klienta wynosi od 12 000 zł (bez VAT).

www.fujitsu-siemens.com.pl

ASUS AX800

Firma ASUSTeK Computer Inc. (ASUS) wprowadza do oferty serię kart graficznych, opartych na najnowszych chipsetach ATI Radeon X800 Pro oraz X800 XT. Karta AX800 XT pracuje z częstotliwością taktowania rdzenia wynoszącą 520 MHz oraz 256 MB pamięci DDR3, taktowanej zegarem o częstotliwości 1,12 GHz. Model wyposażony jest również w złącza Video-In oraz DVI-I. Rdzeń procesora graficznego w karcie ASUS AX800 PRO pracuje z częstotliwością 475 MHz, zaś pamięć (również 256 MB DDR3) - 900 MHz. Wraz z kartą serii ASUS AX800, użytkownicy otrzymają również bogaty pakiet oprogramowania i gier. Na szczególną uwagę zasługują wśród nich tytuły, takie jak Counter-Strike: Condition Zero oraz Deus Ex: Invisible War. Dodatkową atrakcją jest też dołączona kamera internetowa z rozdzielczością 300 000 pikseli. Karty z serii ASUS AX800 dostępne będą na rynku już wkrótce.

pl.asus.com

Odtwarzacz w pełni multimedialny?

Na targach Computex firma MSI zaprezentowała kolejną ciekawostkę (wystawianą w wersji inżynierskiej na CeBicie) z rodziny przenośnych odtwarzaczy wideo. Urządzenie o nazwie MSI MEGA View 561 to odtwarzacz plików audio/wideo z 3,5" ekranem LCD. Wbudowany tu 20 GB dysk twardy umożliwia zachowanie i odtwarzanie plików wideo: MPEG4/ Divx3,4,5/ruchomych JPEG/ WMV9, audio: MP3/WAV/WMA/AAC/ LPCM, oraz ADPCM. Dodatkowo tuner radiowy umożliwia odsłuchiwanie do 10 stacji radiowych, a także zachowanie ich w pamięci urządzenia.

www.msi.com.tw
www.msi-polska.pl

10 gigabitów

Intel zaprezentował kartę sieciową dla serwerów w standardzie 10 Gb/s Ethernet (10 GbE). Dzięki wykorzystaniu technologii optycznej XPAK cena adaptera jest o 40% niższa od tych dotychczasowych rozwiązań.

www.intel.pl.

Tani router

W ofercie firmy Pronox pojawił się nowy przewodowy ROUTER REQUEST NP15C i dedykowany jest on jako urządzenie kablowe lub do współpracy z szerokopasmowym połączeniem typu xDSL. Przyjazny interfejs zarządzania routerem, Server DHCP, switch 4-portowy 10/100 Mbit/s gwarantują funkcjonalność urządzenia w przypadku małej firmy lub domowej sieci LAN. Jego szeroki wachlarz funkcji dodatkowych (Virtual Server, strefa demilitaryzacji DMZ do 15 użytkowników, filtrowanie pakietów oraz blokowanie stron) sprawia, że produkt jest odpowiedzią na ciągle rosnące zainteresowanie zbudowaniem własnej sieci LAN. Cena to kolejny argument przemawiający za wyborem REQEUST, a wynosi ona 199 zł.

www.pronox.pl

Obudowany PeCet

Firma Pronox Technology SA wprowadza do sprzedaży nową obudowę komputerową typu midi tower. Typowe rozwiązania klasy midi tower umożliwiają zamontowanie maksymalnie 5 urządzeń typu 5,25". Obudowę JNC model 8JA 8649 w kolorystyce szarej (8U) lub czarnej (6U2X) wyróżnia możliwość zamontowania do 9 urządzeń 5,25". Dodatkowo montaż bezśrubkowy wpływa tu na łatwość instalowania napędów. Pomyślano również o identyfikacji pracy napędów HDD - na panelu przednim wmontowane są diody LED (w sumie 10 – 9 x HDD + 1 x POWER LED - które sygnalizują pracę konkretnego napędu). Gwarancja na obudowy JNC wynosi 24 miesiące.

www.pronox.com

JanSport i komputery

W dziedzinie toreb i plecaków na komputery JanSport rozwinął i unowocześnił technologię zaprojektowaną w celu zapewnienia ochrony laptopom. Produkty z linii Computer B@gs, z systemem ochronnym ShockShield(tm) oferują dobre zabezpieczenie komputera przed uszkodzeniem. Zapewniają one również wygodę podczas noszenia laptopa, sprzętu PDA (Personal Data Assistant) i innych elektronicznych urządzeń, a także funkcjonalność oraz modny styl. Linia plecaków i toreb JanSport objęta jest gwarancją wynoszącą 30 lat.

www.jansport.pl

SHORTY

wspólnym osiągnięciem działów optycznych firm Samsung i Toshiba, które od kwietnia tego roku funkcjonują jako joint venture pod nazwą TSST (Toshiba Samsung Storage Technology). Nową nagrywarkę cechuje prędkoś zapisu danych 8x multi (pene), co oznacza, że nagrywa zarówno dane w formacie +R jak i -R z prędkością 8x, a dokładnie 8X+R/4X+RW/8X-R/4X-RW. Produkt objęty jest 24-miesieczną gwarancją i w razie awarii, będzie wymieniany na całkowicie nowy. Cena urzdzenia wynosi 469 zł.

www.samsung.pl

Kieszonkowiec

Seria palmtopów Pocket LOOX 400 będzie dostępna w dwóch wersjach – które, w zależności od wymagań klienta, oferują odpowiednią moc, opcje komunikacji i wyposażenie dodatkowe. Nowy LOOX wyposażono w 3,5-calowy ekran wyświetlający 65 536 kolorów, przystosowany do pracy w pomieszczeniach zamkniętych i w pełnym słońcu. W zależności od wymagań, użytkownik może doń instalować rozszerzenia pamięci lub urządzenia dodatkowe, jak np. GPS w zintegrowanych slotach na karty SD I/O i MM. W zależności od wybranej wersji nowe urządzenie może się komunikować przez Bluetooth, podczerwień i WLAN. Opcją ułatwiającą użytkowanie jest dodatkowa wewnętrzna bateria, która pozwala LOOX-owi na pracę Pocket przez 30 minut po wyjęciu baterii głównej. Cena Pocket LOOX 410 to 1584 zł, a Pocket LOOX 420 - 1877 zł. Gwarancja wynosi 24 miesiące (transport w obie strony na koszt serwisu).

www.fujitsu-siemens.com.pl

Krawędź biurka

Na Polskim rynku pojawiły się nowe zestawy firmy Labtec. Bezprzewodowa klawiatura i myszka, czyli Labtec Wireless Desktop Edge, dostępne są w kolorach srebrnym i czarnym. Klawiatura wyposażona w 12 klawiszy specjalnych daje szybki dostęp do Internetu, poczty elektronicznej i multimediów. Mysz optyczna o rozdzielczości 800 dpi, z 3 przyciskami, przeznaczona jest zarówno dla praworęcznych, jak i leworęcznych użytkowników. W pudełku znajdują się: klawiatura Labtec Wireless, mysz optyczna Labtec Wireless, kompaktowy odbiornik, 4 baterie, oprogramowanie, sterowniki i instrukcja obsługi na płycie CD-ROM. Gwarancja - 2 lata, sugerowana cena detaliczna brutto - 116 zł.

www.ab.pl
www.labtec.pl

DOSTARCZYŁ: 4MAX
WWW.4MAX.PL

Chłodzenie Thermaltake

W poprzednim numerze CD-Action przedstawiliśmy akcesoria do wodnego chłodzenia komputera i to rodzimej produkcji. Tym razem postanowiliśmy przedstawić całą gamę produktów, które znajdują się w ofercie firmy Thermaltake. Mamy nadzieję, że dzięki takiemu przekrojowemu zaprezentowaniu różnych urządzeń i akcesoriów łatwiejsze będzie dobranie odpowiednich podzespołów do potrzeb użytkownika, chcącego schłodzić nadmiernie nagrzewające się elementy komputera. Tego typu dodatki najważniejsze są jednak dla osób parających się podkręcaniem szybkości działania podzespołów komputera lub użytkowników, którym zależy na niepowtarzalnym wyglądzie ich maszyny.

1) Chłodzenie procesora

Dwie najnowsze propozycje Thermaltake przeznaczone do odprowadzania nadmiaru ciepła z procesorów to **Silent Boost** i **Extreme Volcano 12**.

Silent Boost zbudowany jest z solidnego miedzianego radiatora, którego podstawą jest blok z przylutowanymi doń cienkimi 41 blaszkami. Pozwala to na odprowadzenie nawet sporych ilości ciepła. Ponadto obieg powietrza wymusza tu wentylator, którego konstrukcja jest troszkę niestandardowa. **Boki obudowy wiatraka są ażurowe**, dzięki czemu powietrze jest zasysane nie tylko od góry, ale także z boków. Tego typu usprawnienie ma na celu nie tylko lepsze chłodzenie, ale także obniżenie poziomu generowanego hałasu. Całość przeznaczona jest dla procesorów montowanych na **Socket A**.

DANE TECHNICZNE
RADIATOR: miedź, 41 blaszek
WENTYLATOR: 80 x 80 x 25 mm
GŁOŚNOŚĆ: do 21 dBA
ŁOŻYSKO: kulkowe
OBROTY: około 2450
MOC: 1,56 W
PRZEPŁYW POWIETRZA: do 27,5 CFM
CENA: 149 zł

Extreme Volcano 12 to zestaw także przeznaczony do odprowadzania nadmiaru energii cieplnej w procesorach z rodziny **AMD Athlon XP**. Jego główną zaletą jest możliwość schłodzenia nawet najmocniejszych i najbardziej podkręconych konstrukcji z rodziny XP. Potężny radiator wykonano tu w podobnej technologii jak u poprzednika, lecz tym razem **blaszek jest aż 66**, co wydatnie zwiększa powierzchnię oddającą energię do atmosfery. Za obieg powietrza odpowiedzialny jest wentylator jedynie z trzema łopatkami, lecz mający dużo wyższą prędkość obrotową. Aby zapewnić mu długą i bezawaryjną pracę, wyposażono go w **podwójne łożyskowanie kulkowe**.

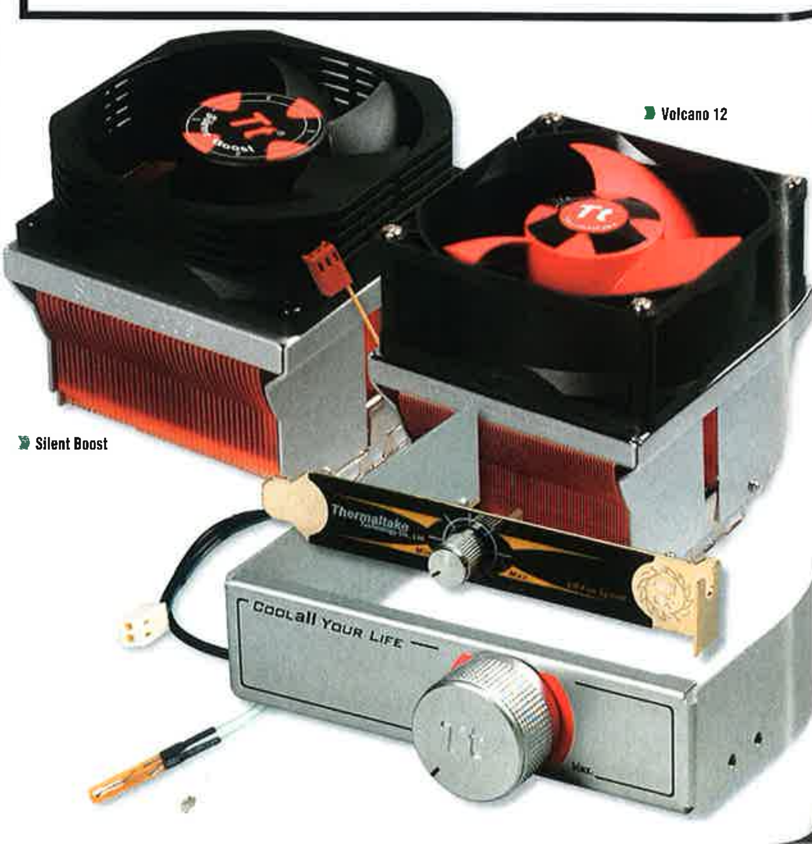
Aby mieć pewność, że procesor będzie chłodzony optymalnie i zależnie od wydzielanej energii, należy użyć **czujnika termicznego**, który zamontowany na spodzie procesora za pomocą dołączonej taśmy termoprzewodzącej będzie regulował obroty wentylatora. Jeśli jednak wolimy osobiście kontrolować pracę wiatraka, nic nie stoi na przeszkodzie, by wykorzystać **dołączone do zestawu regulatory**. Jeden można zamontować z przodu komputera - w miejscu przeznaczonym na napęd 3,5" (stacja dyskietek). Jeżeli nie mamy wolnej zatoki, możemy wykorzystać regulator umieszczony na śledziu. Całości dopełnia **mała saszetka z pastą termoprzewodzącą**, dzięki której połączenie termiczne pomiędzy procesorem a radiatorem będzie optymalne. Wadą konstrukcji jest to, że ciężar całości to **708 g**!

DANE TECHNICZNE
RADIATOR: miedź, 66 blaszek
WENTYLATOR: 80 x 80 x 32 mm
GŁOŚNOŚĆ: do 48 dBA
ŁOŻYSKO: podwójne kulkowe
OBROTY: od 2000 do 5500
MOC: od 0,96 do 5,4 W
PRZEPŁYW POWIETRZA: od 26,5 do 72,92 CFM
WAGA: 708 g
CENA: 169 zł

DANE TECHNICZNE
RADIATOR: stop metali, 40 x 39,5 x 20 mm
WENTYLATOR: 40 x 40 x 40 mm, pracuje w osi poziomej
ŁOŻYSKO: cierne
GŁOŚNOŚĆ: 23,1/32,4/41,6 dBA
OBROTY: 5000/7000/9000 RPM (regulowane przełącznikiem)
MOC: do 4,2 W
PRZEPŁYW POWIETRZA: do 3,53 CFM
CENA: 79 zł

2) Chłodzenie chipsetu

W sporej ilości płyt głównych na chipsecie, a najczęściej na mostku północnym, montowany jest radiator. Bardziej wydajne konstrukcje wymagają chłodzenia także za pomocą wentylatora. Zdarza się, że sam radiator, a często i komplet z wentylatorem nie radzą sobie z wyżyłowanymi parametrami podkręconego zestawu. Można wówczas użyć **Extreme Spirit**. Składa się on ze sporych rozmiarów radiatora oraz wentylatora zamontowanego na osi poziomej. Dzięki temu nie ma w tym przypadku martwej strefy nawiewu, z którą mamy do czynienia, gdy oś jest pionowa. Wtedy miejsce znajdujące się pod centrum wentylatora nie jest chłodzone jak należy (powstaje swego rodzaju „cień"). Całość montuje się albo za pomocą odpowiednio wyprofilowanych drucików (Intel) lub blaszek i plastikowych kołków z amortyzującymi sprężynkami. Potem za pomocą wkrętów przymocowuje się do radiatora wentylator. Jego obroty można regulować za pomocą trzypozycyjnego przełącznika umieszczonego na śledziu. Nie zapomniano także o mostku południowym, na którym, za pomocą termoprzewodzącej taśmy, możemy umieścić dwa radiatorki odprowadzające ciepło także z niego.

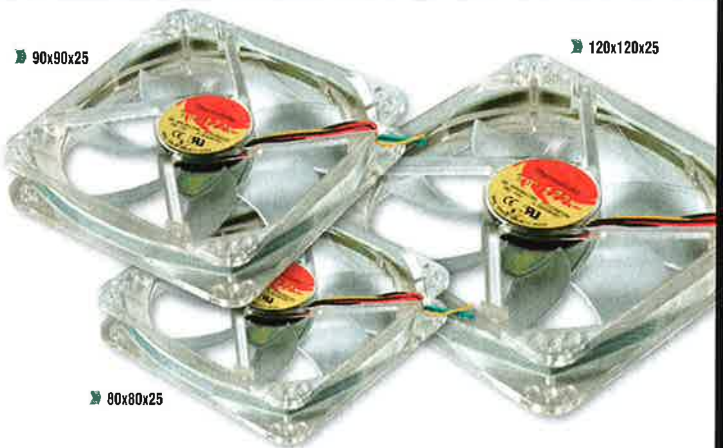


DANE TECHNICZNE
LICZBA: 8
MATERIAŁ: miedź
WAGA: 50 g
WYMIARY JEDNEGO RADIATORA: 20 x 9 x 6 mm
CENA: 39 zł

Copper RAMsink

3) Chłodzenie pamięci

Prócz karty grafiki, procesora czy chipsetu dość wrażliwe na różnice temperatur są także pamięci komputera, które niejednokrotnie przy podnoszeniu szybkości pracy procesora muszą się doniej dostosować. Aby mogły one stabilnie pracować, trzeba też podnosić napięcie ich zasilania, co oczywiście skutkuje wydzielaniem większych ilości ciepła. **Copper RAMsink to zestaw ośmiu radiatorów** z przyklejonymi na płaskiej części paskami taśmy termoprzewodzącej. Można ich użyć do chłodzenia kości na module pamięci komputera, ale także karcie graficznej. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, by przykleić je do mostków na płycie głównej czy innych elementów elektronicznych wymagających odprowadzenia energii cieplnej.



4) Przepływ powietrza

Ważnym czynnikiem wpływającym na temperaturę w środku komputera jest **przepływ powietrza w jego obudowie.** Zapewnia go najczęściej wentylator zamontowany w zasilaczu, który wciąga ciepłe powietrze z górnych partii obudowy (zasada konwekcji) i wydmuchuje je na zewnątrz, chłodząc przy tym elementy odpowiedzialne za redukcję napięcia i zmianę prądu zmiennego na stały. W nowocześniejszych obudowach montowane są także dodatkowe wentylatory zajmujące się wciąganiem powietrza w przedniej dolnej części obudowy komputera (najczęściej pod kieszeniami napędów CD, DVD i HDD) oraz wydmuchiwaniem go na zewnątrz (kominy w górnej powierzchni obudowy i montowane pod zasilaczem w bezpośredniej bliskości procesora). Często jednak się zdarza, że w obudowach jedynie przewidziano miejsce na zamontowanie wiatraczków, ale sam ich montaż pozostawiono już użytkownikowi - dlatego Thermaltake, jak i inni producenci oferują różnego rodzaju urządzenia, które można wykorzystać do polepszenia warunków pracy sprzętu.

Thunderblade LED Fan to seria kilku wentylatorów przeznaczonych do wymuszenia i polepszenia wentylacji obudowy. Tu, prezentujemy trzy konstrukcje różniące się od siebie jedynie wielkością i wydajnością. Wszystkie wykonano z przezroczystego tworzywa i **zamontowano w nich diody** uatrakcyjniające wygląd obudowy. Energię pobierają one bezpośrednio z zasilacza przez **dołączone przelotki** (nie „zabierają" jednej wtyczki typu Molex). Ich **obroty mogą być kontrolowane** po przyłączeniu wentylatorów do płyty głównej czy paneli montowanych w miejsce 3,5" lub 5,25" (i takie przewody są do nich dołączone).

DANE TECHNICZNE
WYMIARY: 80 x 80 x 25 mm
MOC: 1,92 W
OBROTY: 2000 RPM
PRZEPŁYW POWIETRZA: do 27,8 CFM
GŁOŚNOŚĆ: 21 dBA
ŁOŻYSKO: cierne
CENA: 44 zł

DANE TECHNICZNE
WYMIARY: 90 x 90 x 25 mm
MOC: 2,88 W
OBROTY: 2000 RPM
PRZEPŁYW POWIETRZA: do 37,5 CFM
GŁOŚNOŚĆ: 21 dBA
ŁOŻYSKO: cierne
CENA: 69 zł

DANE TECHNICZNE
WYMIARY: 120 x 120 x 25 mm
MOC: 4,56 W
OBROTY: 2000 RPM
PRZEPŁYW POWIETRZA: do 78 CFM
GŁOŚNOŚĆ: 21 dBA
ŁOŻYSKO: cierne
CENA: 89 zł

CENA: 918 zł
DOSTARCZYŁ: Creative Labs sp. z o.o. ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa
PODOBNE: iRiver iFP-380T #6/2004
WWW.CREATIVE.COM

DANE TECHNICZNE
PRODUCENT: Creative
NAZWA: Nomad MuVo TX (256 MB)
OBSŁUGIWANE FORMATY: MPEG 1/2/2.5 Layer 3, WMA, WAV
WYMIARY: około 75 x 36 x 16 mm
WAGA: 31 g (bez baterii)
DYKTAFON: maksymalnie ok. 16 godzin (128 kbps, 256 MB)
USB: 2.0
CZAS ODTWARZANIA: 12-13 h (bateria AAA, 128 kbps, MP3)
ZASILANIE: 1x 1,5 V bateria AAA
O/S: Win 98SE/ME/2000/XP
INNE: słuchawki, obudowa, opaska, oprogramowanie na CD, obsługa tagów ID3

HUT | MUZYCZNY BRELOK

Porządny sprzęt za odpowiednią cenę.

Creative Nomad MuVo TX

Firma Creative to dostawca cyfrowych odtwarzaczy plików dźwiękowych, charakteryzujących się wysokim poziomem wykonania, funkcjonalnością i estetycznym wysmakowanym designem. MuVo TX - kolejne urządzenie z serii MuVo, doskonale wpisuje się w ten wizerunek. Niestety, podobnie jak i inne modele sprzętu z rodziny TX, jego zakup to niemały wydatek, na który stać będzie chyba tylko największych melomanów.

TESTOWANY model urządzenia wyposażono w **256 MB RAM**, co pozwala zapisać w jego pamięci mniej więcej trzy-cztery pełne płyty długogrające w formacie MP3. Poza MP3 MuVo TX odtwarza także pliki WAV i WMA. Przygotowanie urządzenia do współpracy z komputerem (zrzucanie plików itd.) w systemie Win XP przebiega bez większych problemów - urządzenie widoczne jest po prostu jako nowy dysk. Drobne niedogodności pojawiły się przy Win 98, ale nie wykraczało to poza typowe dla tego systemu kłopoty z „zobaczeniem" urządzenia. MuVo TX wyposażony jest w **USB 2.0** (wbudowane), a więc transfer plików przebiega naprawdę szybko. Z ciekawszych, dodatkowych cech urządzenia należałoby wymienić m.in. funkcje nagrywania głosu (**dyktafon**) oraz możliwość wpływania na brzmienie odtwarzanej muzyki (**pięciokanałowy EQ**).

W skład zestawu wchodzi samo urządzenie, średniej klasy słuchawki Creative, bateria AAA (starcza na ok. 12 godzin), skrótowa instrukcja, opaska na ramię i plastikowa obudowa z zapinką do paska plus płyta z oprogramowaniem. Cóż, standard.

MuVo TX jest lekkim urządzeniem, niewielkich rozmiarów (prawie jak brelok do kluczy), eleganckim, wyposażonym we wszystkie standardowe opcje oferowane w tego typu odtwarzaczach. Cena stawia go w rzędzie „droższych z klasy średniej" i jest to pozycjonowanie bardzo trafne – to po prostu **solidne, porządne urządzanie za adekwatne pieniądze.** |CDA|

MSI X48 Multiface
⊕ USB 2.0
⊕ estetyczne wykonanie
⊕ pięciokanałowy EQ
⊕ działa jako dysk wymienny
⊖ nie ma radia

POWER	DODATKI	ECO
7	6	5

www.creative.com

CENA: 779 zł
DOSTARCZYŁ: Bestcom
PODOBNE: iRiver iFP-380T (CDA#06/04)
WWW.BESTCOM.COM.PL

DANE TECHNICZNE
PRODUCENT: MSI
NAZWA: MSI Mega Player
POJEMNOŚĆ: 256 MB
PODŁĄCZENIE: kabel USB
RADIO FM: stereo
DYKTAFON: z możliwością nagrywania z radia, regulowana jakość
SŁUCHAWKI: nauszne z przedłużaczem
INNE: smycz, skórzany futerał, zamszowa torebka

QN`IK | MAŁE, ZIELONE I GRA :)

Mały i poręczny - jedynie kolorystyka może budzić zastrzeżenia.

MSI Mega Player

Niełatwy orzech do zgryzienia - MSI Mega Player jest niesamowicie nierównym urządzeniem. Z jednej strony - duże możliwości, z drugiej - kilka niedociągnięć.

NA POCZĄTKU sprzęt mnie pozytywnie zaskoczył. **Wyświetlacz OLED zamiast ciekłokrystalicznego** (jest wyraźniejszy i nie wymaga podświetlania - choć przy intensywnym świetle słonecznym litery są mało widoczne), **256 MB** pamięci, radio, dyktafon, wbudowana bateria Li-Ion ładowana przez USB i sporo dodatków - same plusy.

Gorzej z wykonaniem. Całość jest zrobiona starannie, ale duże zastrzeżenia mam do kolorystyki. Słuchawki i srebrny kabel dołączone w zestawie najlepiej pasują... do dresu. U ludzi ubierających się w bardziej stonowany sposób „odblaskowość" sprzętu będzie tworzyła niepotrzebną dysharmonię. Szkoda, że autorzy nie zdecydowali się na neutralny czarny - to samo tyczy się skórzanego futerału, który jest śnieżnobiały.

Oprócz tego sprzęt sprawia pozytywne wrażenie. Windows XP od razu rozpoznaje go jako dysk, przez co nie trzeba w tym systemie instalować sterowników (jednak warto, gdyż dzięki nim można m.in. zmienić logo). Dużym plusem jest też wbudowana bateria - dzięki niej nie musimy zaopatrywać się w paluszki, a i waga oraz rozmiary urządzenia są przez to znacznie mniejsze. Ładowanie rozpoczyna się od razu po podłączeniu do komputera. **Na pełnej baterii player potrafi odtwarzać muzykę (w formacie mp3 lub wma) przez kilka godzin non stop.**

Pewne zastrzeżenia mam za to do dyktafonu - mikrofon jest dość czuły na wszelkie trzaski i dotknięcia obudowy, co czasem zagłusza resztę dźwięków. Mega Player więc raczej nie posłuży w zwalczaniu korupcji. Również - w przeciwieństwie do opisywanego przeze mnie miesiąc wcześniej iRivera - player MSI nie kompresuje dźwięku w locie, ale zapisuje w zwykłym formacie wave. (To jednak może zostać jeszcze poprawione w kolejnych BIOS-ach. W redakcji mieliśmy wersję inżynierską produktu.)

Jeśli ktoś chce mieć tego typu sprzęt już teraz i nie potrzebuje profesjonalnego dyktafonu - może Mega Playera śmiało kupić. Pojemny, lekki i ekonomiczny (nie trzeba kupować baterii) - choć cena 780 złotych to wciąż - wg mnie - zdecydowanie za dużo. |CDA|

MSI Mega Player
⊕ 256 MB pamięci
⊕ bateria Li-Ion
⊖ nie najlepszy dyktafon
⊖ wygląd słuchawek
⊖ wysoka cena

POWER	DODATKI	ECO
7	8	5

www.msi-polska.pl

POWER - Wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI - Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
ECO - Cena porównana do POWER i DODATKI

- CENA: 1399 zł
- DOSTARCZYŁ: INTONEO
ul. Wrocławska 2a, 01-490 Warszawa
- PODOBNE: iRiver iFP-380T #6/2004
- WWW.INTONEO.COM

MARCHEWA

DANE TECHNICZNE
PRODUCENT: iRiver
NAZWA: iRiver iFP-395T (512 MB)
OBSŁUGIWANE FORMATY: MPEG 1/2/2.5 Layer 3, WMA, ASF, Ogg
BIT RATE: 8 kbps-320 kbps
TAGI: ID3 V1 Tag, ID3 V2 2.0, ID3 V2 3.0, ID3 V2 4.0
WYMIARY: około 91 x 35 x 26,7 mm
WAGA: około 35 g (bez baterii)
DYKTAFON: maksymalnie około 144 godzin (8 kbps, 128 MB)
USB: USB 1.1
CZAS ODTWARZANIA: około 24 (bateria AA, 128 kbps, MP3)
PRĘDKOŚĆ TRANSMISJI: (PC-iFP395T): około 6,4 Mbps
ZASILANIE: 1 x 1,5 V bateria AA
TEMPERATURA PRACY: -5 °C-40 °C
O/S: Win 98SE/ME/2000/XP/MAC OS
INNE: możliwość upgrade'owania firmware'u, słuchawki Sennheisera, futerał, kabel, smycz, opaska

Małe cacko z dużymi możliwościami.

iRiver iFP-395T (512 MB)

iRiver produkuje odtwarzacze o świetnej jakości dźwięku, dużych możliwościach (radio, dyktafon, support dla mp3, Ogg oraz WMA/ASF, samodzielne uaktualnienie firmware'u). Niestety sporo one kosztują. Nie inaczej jest z testowaną właśnie wersją z 512 MB RAM tego urządzenia.

DO KOLEJNYCH plusów iRiver iFP-395T (**512 MB**) zaliczyć także trzeba wymienną baterię (zwykły paluszek), wystarczającą na **prawie 24 godziny** słuchania, bardzo dobre słuchawki douszne Sennheisera oraz znajdujące się w pudełku: futerał, smycz i opaska na ramię. Dostajemy także kabel USB do podłączenia urządzenia z komputerem oraz płytę z oprogramowaniem – no, ale te dwie rzeczy są już niezbędne, by móc z odtwarzacza korzystać. Nie ma on bowiem wbudowanej wtyczki USB, w dodatku za pomocą standardowego firmware'u łączy się z komputerem przez specjalny menedżer – odtwarzacz nie jest widoczny jako kolejny dysk.

Na szczęście ze strony producenta (po Polsku) można ściągnąć upgrade, który sprawi, że da się z iRivera korzystać jak z normalnego dysku USB. Uaktualnienie jest także niezbędne, jeśli zamiast plików WMA/ASF chcemy słuchać Ogg – nie da się niestety korzystać z obu tych opcji naraz (mp3 mamy w obydwu tych przypadkach). Wadami urządzenia są również kompatybilność jedynie z USB 1.1, przez co transfer plików przy tej pojemności mocno się wydłuża, oraz dość mała czułość radia.

W sumie jest to jednak **sprzęt wygodny w obsłudze, z dużymi możliwościami, a przy okazji szalenie podoba się kobietom** (sprawdzone empirycznie). **Gdyby nie ta cena** - choć jeśli kogoś nań stać, polecam. **|CDA|**

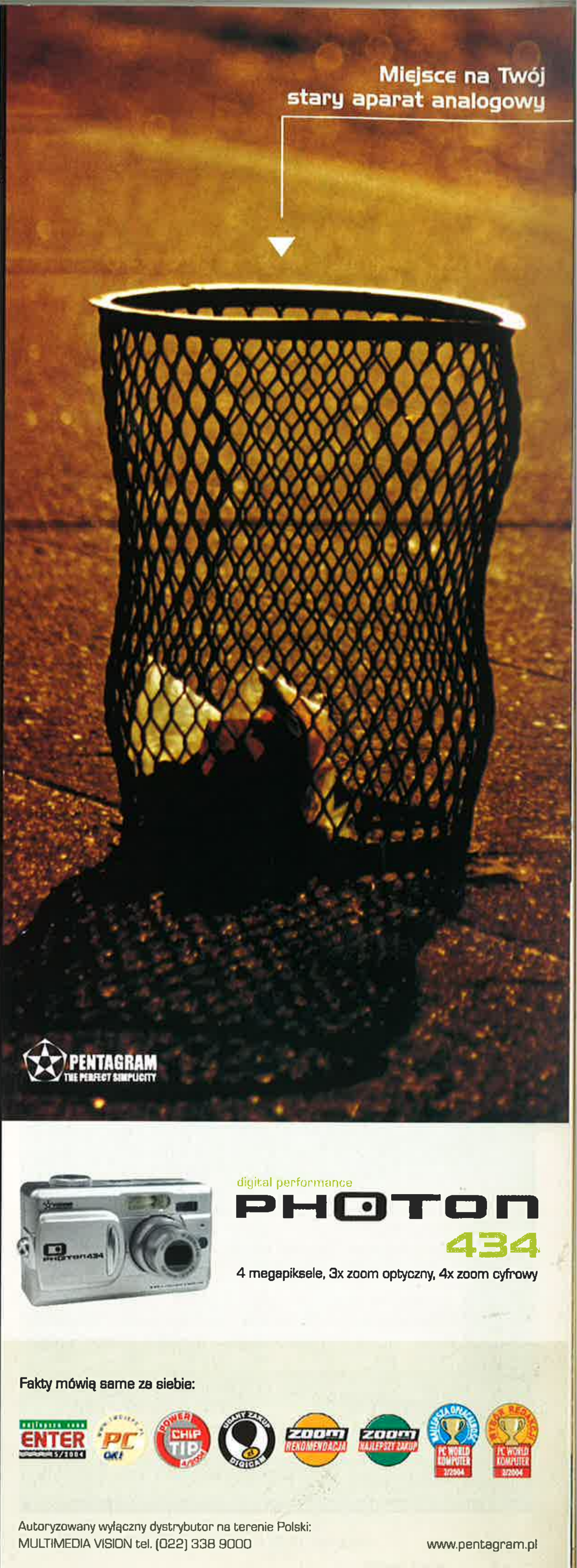
Logitech Driving Force Pro

+ duża pamięć
+ świetna jakość dźwięku
+ bardzo dobre słuchawki
+ liczba obsługiwanych formatów
+ radio

− cena
− USB 1.1

POWER	DIMATYK	LCD
7	8	4

www.iriver.com.pl

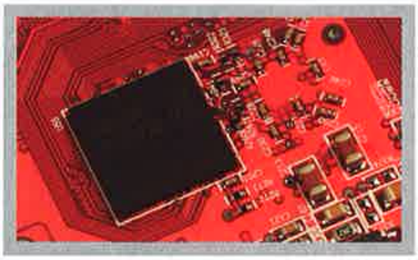


- **CENA:** 2099 zł
- **DOSTARCZYŁ:** Pronox Tehnology SA
- **PODOBNE:** Creative Radeon 9800XT #3/2004
- **WWW.PRONOX.COM.PL**

DANE TECHNICZNE
PRODUCENT: Sapphire
NAZWA: Radeon X800 Pro
PROCESOR 3D: ATI Radeon X800 Pro
PAMIĘĆ: 256 MB DDR3
ZEGAR GPU/MEMORY: 475/450 MHz
MAGISTRALA: AGP 8x, 4x
WYJŚCIA DVI: tak
WYJŚCIA WIDEO: tak
WEJŚCIA WIDEO: nie ma
OPROGRAMOWANIE: Redline, Power-DVD 5, Tomb Raider: The Angel of Darkness
DODATKOWE: rozgałęźniki (zasilania, RGB), przejściówka DVI > D-Sub, przewód S-Video, przewód Chinch

MIKE-L | NIEPOZORNA, A JEDNAK NAJSZYBSZA

Wyróżnienie za najwyższą wydajność wśród kart, które dane nam było testować.



Jak na razie to najszybsza testowana przez nas karta graficzna!

Sapphire Radeon X800 Pro

Na nową generację układów graficznych wszyscy czekali z niecierpliwością. Buńczuczne wypowiedzi speców od PR podnosiły napięcie wśród oczekujących przełomu graczy, użytkowników i entuzjastów sprzętu komputerowego. W końcu doczekaliśmy się pierwszych egzemplarzy kart graficznych.

Wyniki porównania

	Firma / Nazwa / Pamięć	Sapphire ATI X800 Pro / Standard	Gainward GF FX 5950 Ultra / Standard	Sapphire ATI X800 Pro / 4 Antyalias/ 8 Anizo	Gainward GF FX 5950 Ultra / 4 Antyalias/ 8 Anizo	Asus Radeon 9800 XT / Standard	Asus Radeon 9800 XT / 4 Antyalias/ 8 Anizo
3D Mark 2001 SE 330	Deafault Benchmark	18425	16181	16095	13780	17907	14105
3D Mark 03	Flyby/ Botmatch	8763	6583	5365	5033	6461	3592
UT 2003 - 1600	Flyby/ Botmatch	207,28/ 75,35	178,83/ 75,59	160,11/ 74,28	121,39/ 72,12	146,68/ 75,74	93,38/ 64,79
Codecreatures		5752	4460	3881	2994	3913	2601
Commanche 4	1600/32bit	57,2	56,99	56,35	51,24	57,18	49,28
Aquamark 2	Min/Max/ Avg	0,9/116,2/ 82,0	42,5/110,4/ 71,9	0,9/85,9/ 58,0	23,3/77,5/ 43,2	33,3/96,8/ 60,8	21,4/65,8/ 36,6
Aquamark 3	FPS/ Triangles	53,29/ 16039627	51,10/ 15382996	48,91/ 14723448	44,71/ 13459281	44,56/ 13412401	38,56/ 11607506
Gunmetal Bench1	Min/Avg/ Max	37,40/ 50,72/ 74,88	20,06/ 43,04/ 70,87	37,40/ 50,97/ 74,88	21,34/ 41,36/ 70,94	20,37/ 29,54/ 60,04	25,22/ 39,01/ 64,96
FarCry	1024/1600 Max Detail	52,73/ 46,43	46,58/ 24,26	52,03/ 30,64	27,92/ 13,43	x	x

Zestaw testowy: AMD Athlon XP 2000+, 512 MB RAM DDR, MSI KT4 Ultra

PIERWSZYM z mocnych graczy na rynku jest karta **Sapphire Radeon X800 Pro**. Kartę zbudowano, wykorzystując układ ATI Radeon X800 Pro znany pod kodową nazwą R420. Kość ta **wykonana jest w technologii 0,13 mikrona**, a przy jej produkcji wykorzystano dodatkowo nowocześniejsze materiały półprzewodnikowe, dzięki którym procesor nie nagrzewa się bardziej od poprzedników. Dzięki temu system chłodzący żywcem wzięty z 9800 XT radzi sobie doskonale z odprowadzaniem ciepła. Co ciekawe, do zasilania wystarczy tylko jedno gniazdo, nie tak jak w konkurencyjnych produktach z kośćmi 6800.

9800 wykorzystywał 8 potoków renderujących, a w X800 liczbę tę zwiększono dwukrotnie. Konkurencyjna konstrukcja wykorzystuje już jednostki cieniowania (Pixel i Vertex Shader) w wersji 3.0, natomiast **ATI pracuje jeszcze na wersji 2.0**, gdyż - jak twierdzą projektanci - do czasu wykorzystania nowocześniejszych systemów powstanie już kolejna generacja układów graficznych, a implementowanie ich już teraz jest działaniem zbytnio na wyrost.

Kilka nowych rozwiązań ma na celu znaczne polepszenie jakości obrazu. Są to **Temporal Anti-Aliasing** (czasowe wygładzanie krawędzi), polegający na takim operowaniu punktami wygładzenia, by w sąsiednich klatkach obrazu były one inaczej rozłożone. Dzięki temu nie tracą one na szybkości i obraz zdaje się dwukrotnie lepszy niż jest w rzeczywistości (2x odpowiada staremu 4x i tak dalej). Drugą ciekawostką jest **kompresja tekstur** zwana **3Dc**. Pozwala ona na zmniejszenie wielkości bitmap, lecz nie zniekształca ich tak jak stosowana powszechnie DXTC. Przy konstruowaniu karty Sapphire zastosowano pamięci DDR3, które nagrzewają się podczas pracy znacznie mniej niż stosowane do tej pory moduły. Dzięki dobremu chłodzeniu i tym kościom udało nam się podkręcić zegary taktujące GPU, jak i pamięci **ze standardowych 475/450 MHz do wartości 565/567 MHz** (realnie 565/1134 MHz!).

Karta działała nadzwyczaj dobrze, a mianowicie nie było podczas testów żadnych problemów z jakością obrazu, reakcjami na zmiany w ustawieniach sterowników czy działaniem jakichkolwiek testów.

Podczas analizowania tabelki z wynikami można zaobserwować różnicę w wydajności pomiędzy układem ATI i najmocniejszej Nvidii 5950, jaką mieliśmy w laboratorium. Z niecierpliwością czekamy na pojawienie się konkurencyjnej platformy Nvidia 6800 oraz najmocniejszych układów ATI oznaczonych symbolem XT.

Jeśli ktoś potrzebuje bardzo wysokiej wydajności i ma do wydania **ponad 2000 złotych**, niech pomyśli o X800 Pro. **|CDA|**

Sapphire Radeon X800 PRO

- \+ bardzo wysoka wydajność
- \+ dobry system chłodzenia (można podkręcać)
- − wysoka cena

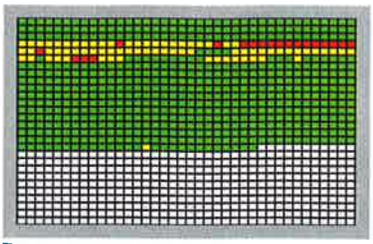
POWER 9 | DODATKI 6 | ECO 6

www.sapphiretech.com

POWER - Wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI - Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
ECO - Cena porównana do POWER i DODATKI

| ASUS DRW-0804P

- CENA: 530 zł
- DOSTARCZYŁ: ASUS Polska
- PODOBNE: MSI DR8-A #6/2004
- WWW.ASUS.COM.TW



Testy wykonano na nośnikach TDK!

DANE TECHNICZNE
PRODUCENT: Asus
NAZWA: DRW-0804P
ZAPIS CD-R/RW: do 24x/24x
ZAPIS DVD+R/RW: 8x/4x
ZAPIS DVD-R/RW: 8x/4x
OBSŁUGA HD-BURN: nie ma
ODCZYT CD-R/RW: 40x/40x
ODCZYT DVD-R/RW/+R/RW: 12x
BUFOR: 2 MB
PROGRAMY: Nero Burning ROM 6.3.0.0E, AsusDVD
DODATKOWE: przewód IDE, przewód audio, śrubki, „drucik" awaryjnego otwierania

Wyróżnienie: Za bardzo dobrą korekcję błędów oraz wysokie walory użytkowe.

Asus DRW-0804P

W poprzednim miesiącu kolega testował nagrywarkę MSI. W tym numerze zaprezentujemy urządzenie ASUS, które ma niemal podobne właściwości, choć czymś się one różnią, i to nie tylko nazwą.

ASUS DRW-0804P to urządzenie pozwalające magazynować dane niemal na każdym rodzaju zapisywalnych krążków. Nie obsługuje ono jedynie DVD-RAM (odczytuje) i nośników DL (Double Layer – dwuwarstwowych DVD), których tak naprawdę nie ma jeszcze w sprzedaży.

Cicha i poprawnie działająca **konstrukcja charakteryzuje się doskonałą korekcją błędów**. Wyróżniony miesiąc temu napęd MSI odczytywał z uszkodzonej płyty ponad 73% danych (jest to wynik bardzo dobry w porównaniu do najlepszych rezultatów uzyskanych przez inne napędy), a ASUS dał sobie radę z... 87%! To prawdziwy mistrz korekcji błędów. Co ważne, nie robił tego zbyt długo, gdyż zajmowało to **niespełna 25 minut**.

Specjalnie opracowany napęd pozwala na dość cichą pracę urządzenia, nawet z niezbyt dobrze wyważonymi płytkami, a to ma znaczenie tak przy nagrywaniu, jak i odczytywaniu danych.

Pewnym mankamentem ASUS DRW-0804P jest fakt, że **krążki CD-R zapisywane są maksymalnie z 24-krotną prędkością**. W sumie jest ona wystarczająca, lecz wielu osobom może się wydać za mała.

Dobrze zaprojektowana tacka pozwala na pracę napędu także w pionie.

Producent dołącza w zestawie program do obsługi nagrywarki **Nero Burning ROM w wersji 6.3.0.0E** oraz AsusDVD do odtwarzania filmów. Przewody, śrubki, instrukcja, a nawet specjalny „drucik" do awaryjnego otwierania kieszeni dopełniają całości.

ASUS DRW-0804P jest udaną konstrukcją. Korekcja błędów stoi tu na bardzo wysokim poziomie i choćby za to należy się urządzeniu wyróżnienie. **|CDA|**

Plustek OpticSlim 2420

Parametry - rozdzielczość optyczna 1'200 x 2'400 dpi, interpolowana 24'000 dpi, podłączenie i zasilanie USB 2.0 *Hi-Speed*, wysokość 3.3 cm, układ optyczny Plustek ACIS (*Advanced Contact Image Sensor*), regulowana wysokość klapy dzięki specjalnym zawiasom

Wyposażenie - polskie sterowniki, CorelDraw 11 Essentials, Corel Photobook, Corel PhotoAlbum (aplikacje bez ograniczeń czasowych), program OCR FineReader 6.0 Sprint PL (pełna polska wersja) i 7.0 PE „Try&Buy", podręcznik „Teoria Obrazu", gwar. 24 miesiące systemu opieki i wsparcia S.O.S. z bezpłatnym serwisem Door-To-Door

Aż dwa skanery Plustek zostały wybrane Produktem Roku 2003: OpticPro S28 (skanery CCD do 500 zł) oraz OpticPro ST24 (skanery CCD 500-1000 zł)

PRODUKT ROKU 2003 PC WORLD KOMPUTER

plustek Image Solution Provider — Plustek

Nowy znak firmowy Plustek, przyjęty w kwietniu 2004 (po lewej) oraz dotychczasowe logo (po prawej) są równoprawnymi oznaczeniami produktów marki Plustek.

Autoryzowany wyłączny dystrybutor w Polsce:
MULTIMEDIA VISION tel. (022) 338 9000 www.plustek.pl

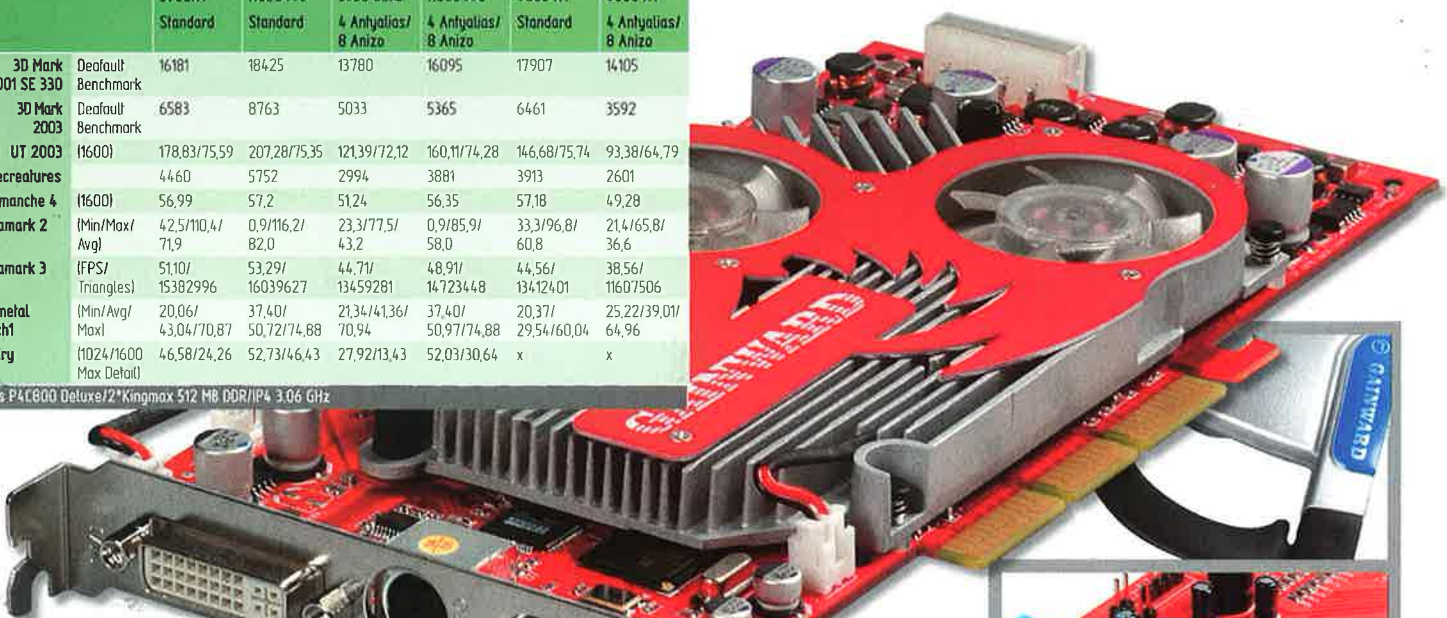
CENA: 2395 zł
DOSTARCZYŁ: Multimedia Vision
WWW.MMV.PL
PODOBNE: GF 5900XT FX PP! Ultra/1100XT TV/DVI GS #6/2004

DANE TECHNICZNE
PRODUCENT: Gainward
NAZWA: GF 5950Ultra FX PP! Ultra/1800XP GS
PROCESOR 3D: Nvidia GeForce FX 5950 Ultra
PAMIĘĆ: 256 MB DDR
ZEGAR GPU/MEMORY: 475/960 MHz (500/1000 Enhanced)
MAGISTRALA: AGP 8x, 4x
WYJŚCIA DVI: tak
WYJŚCIA WIDEO: tak (ViVo)
WEJŚCIA WIDEO: tak (ViVo)
DODATKOWE: karta muzyczna 5.1 (złącza analogowe, cyfrowe elektryczne i optyczne), kontroler FireWire (IEEE 1394), przewody, rozgałęźniki, moduł ViVo, bogaty pakiet oprogramowania

Wyniki porównania

Firma / Nazwa		Gainward GF FX 5900XT Standard	Sapphire ATI X800 Pro Standard	Gainward GF FX 5950 Ultra 4 Antyalias/8 Anizo	Sapphire ATI X800 Pro 4 Antyalias/8 Anizo	Asus Radeon 9800 XT Standard	Asus Radeon 9800 XT 4 Antyalias/8 Anizo
3D Mark 2001 SE 330	Deafault Benchmark	16181	18425	13780	16095	17907	14105
3D Mark 2003	Deafault Benchmark	6583	8763	5033	5365	6461	3592
UT 2003	(1600)	178,83/75,59	207,28/75,35	121,39/72,12	160,11/74,28	146,68/75,74	93,38/64,79
Codecreatures		4460	5752	2994	3881	3913	2601
Commanche 4	(1600)	56,99	57,2	51,24	56,35	57,18	49,28
Aquamark 2	(Min/Max/Avg)	42,5/110,4/71,9	0,9/116,2/82,0	23,3/77,5/43,2	0,9/85,9/58,0	33,3/96,8/60,8	21,4/65,8/36,6
Aquamark 3	(FPS/Triangles)	51,10/15382996	53,29/16039627	44,71/13459281	48,91/14723448	44,56/13412401	38,56/11607506
Gunmetal Bench1	(Min/Avg/Max)	20,06/43,04/70,87	37,40/50,72/74,88	21,34/41,36/70,94	37,40/50,97/74,88	20,37/29,54/60,04	25,22/39,01/64,96
FarCry	(1024/1600 Max Detail)	46,58/24,26	52,73/46,43	27,92/13,43	52,03/30,64	x	x

Asus P4C800 Deluxe/2*Kingmax 512 MB DDR/P4 3.06 GHz



Jedna z najszybszych kart dostępnych w sklepach, nad wyraz bogato wyposażona!

Gainward FX PP! Ultra/1800XP GS

Ostatnio - mimo że powstają wersje specjalne różnych układów graficznych - bezpośrednio ulepszane są konstrukcje starsze. Tym razem do testów otrzymaliśmy najbardziej wyżyłowaną wersję Nvidii 5950 Ultra, z chłodzeniem powietrzem.

GAINWARD FX PP! Ultra/1800XP GS, bo o nim tu mowa, zbudowano przy wykorzystaniu najmocniejszego dostępnego obecnie układu Nvidii, który ma być zdetronizowany przez kości z rodziny 6800. W tym numerze prezentujemy też inną, szybszą kartę, choć i ta tutaj nie jest słabeuszem. **Standardowe taktowanie procesora graficznego i pamięci wynosi 475 i 950 MHz**, a po ustaleniu trybu Enhanced (firma gwarantuje stabilną pracę w ramach tych ustawień) zwiększają się one do 500 i 1000 MHz. Nie jest to oczywiście wartość graniczna, bowiem karta jest w stanie pracować stabilnie z ustawieniami **nawet 550 i 1100 MHz, czyli jeszcze o 10% większymi niż w trybie „fabrycznego podkręcenia"**. Powyżej tych wartości pojawiały się już artefakty w postaci przekłamanych kolorów w pojedynczych punktach obrazu, a także źle poteksturowanych poligonach. Były też problemy z buforem odpowiedzialnym za przezroczystość obiektów (woda, dym, szyby).

Dobre odprowadzanie ciepła zapewniają tu radiatory z ciężkiego stopu metali - jeden zamontowano z tyłu karty (chłodzi moduły pamięci), drugi - z przodu. Jest on bardziej masywny i dodatkowo chłodzony dwoma wentylatorkami podświetlonymi czerwonymi diodami. Całość robi dobre wrażenie, choć nie mogę się doczekać dnia, kiedy projektanci zestawów chłodzących Nvidię zastosują patenty podobne do tych w ATI, czyli radiator chłodzony dużym, i niezbyt głośnym, wentylatorem.

Opisywana tu **karta jest bardzo szybka**, co widać w załączonej tabelce. W części gier i programów testowych wyprzedziła ona między innymi konstrukcje z ATI 9800 XT. Niestety nie poradziła sobie z najnowszym akceleratorem wykorzystującym ATI Radeona X800 Pro. Co gorsze jest od niego droższa.

Pewne braki w wydajności urządzenie nadrabia bogatymi dodatkami. Wśród nich wymienić należy kontroler PCI, odpowiedzialny za dodatkowe 4 porty FireWire (IEEE 1394), słuchawki stereofoniczne, a także kartę muzyczną oferującą wyjścia analogowe, cyfrowe optyczne i elektryczne. Za generowanie przestrzennego dźwięku 5.1 odpowiedzialny jest tutaj układ CMI8738.

Oczywiście jak przystało na wersję najbardziej rozbudowaną układu Nvidii, **znajdziemy tu moduł ViVo**, pozwalający na obróbkę materiału wideo w formie analogowej (samplowanego poprzez rozgałęźnik podłączany do karty graficznej). Za cyfrowy sygnał odpowiada kontroler FireWire (połączenia z kamerami DV).

Obszerne polskie instrukcje poprowadzą użytkownika przez proces podłączania kart oraz instalacji sterowników. Prócz tych ostatnich (karty graficznej, muzycznej i kontrolera FireWire) oraz programu EXPERTool, odpowiedzialnego za kontrolę parametrów i włączanie trybu Enhanced, producent dostarcza pakiet interVideo WinCinema, zaś dystrybutor „dorzuca" pełną wersję gry Chrome.

Nawet bardzo wymagający i wybredny użytkownik otrzymuje zatem wydajną kartę graficzną, wyposażoną w sporo przydatnych dodatków, które jednak na nic się nie przydadzą, jeśli mamy już i kontroler FireWire, i kartę muzyczną zdolną do generowania dźwięku 5.1, a i moduł ViVo nie każdemu będzie potrzebny. Dla mniej wymagających są wersje skromniej wyposażone. **|CDA|**

Gainward FX PP! Ultra/1800XP GS

+ wysoka wydajność
+ bardzo bogaty pakiet dodatków

− dodatki nie każdemu się przydadzą

www.gainward.com

POWER	DODATKI	ECO
8	8	5

POWER - wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI - programy/gry/przewody/baterie/gadżety
ECO - cena porównana do POWER i DODATKI

- **CENA:** 109 zł
- **DOSTARCZYŁ:** Manta
- WWW.MANTA.COM.PL
- **PODOBNE:** MiNt Racingstar #3/2004

DANE TECHNICZNE
KOMPATYBILNA: z PC USB, PS One, PS2
PSX: zgodna z DualShock i DualShock 2
TRYBY PRACY: analogowy i cyfrowy
PRZYCISKI: 12 i grzybek
INNE: przewód zakończony 2 wtyczkami (PS i PC)

ALLOR | TYLKO DLA DESPERATÓW

Całość jest wprawdzie dość tania, ale lepiej już kupić dobry pad.

Evolution Wheel Supreme

Niedawna premiera Colina 04 i zbliżające się wielkimi krokami Toca Race Driver 2 to wystarczające powody, by pomyśleć o uzupełnieniu sprzętu o kierownicę. Nie każdego jednak stać na droższe konstrukcje przeznaczone dla maniaków.

DYSTRYBUOWANA przez Mantę Evlution Wheel Supreme jest kierownicą znacznie tańszą, a przy tym **kompatybilną zarówno z konsolami Sony, jak i PC.** Kusić może także - przy tej cenie - umieszczone na pudełku zapewnienie o realistycznych wibracjach. Tyle, że na PC ograniczają się one do **lekkiego drgania po wciśnięciu pedałów** - i jest to efekt absolutnie niezależny od sytuacji na ekranie. Kierownica zachowuje się w tym względzie dokładnie tak samo w... Wordzie, jak i na odcinku specjalnym w Colinie.

To nie jedyny problem. Kiepsko rozwiązano także kwestię mocowania urządzenia do blatu biurka. Odpowiadają za to **cztery przyssawki,** które po minucie mają dosyć - całość zaczyna po biurku latać, a to gry nie uprzyjemnia. Żadnej obejmy w pudełku nie ma, nie można także sobie pomóc, trzymając kierownicę między nogami, bo zupełnie się ona do tego nie nadaje – nie ten kształt. Trochę lepiej jest z pedałami: całkiem spore, podstawa zbytnio po podłodze nie lata, a przyczepić można się jedynie do słabych sprężyn, przez co **pedały są zbyt miękkie.**

Aby nie było zbyt fajnie, kierownica ma za to problem w Colinie04 (wersja PL). Gdy trzymamy wciśnięty gaz, auto niemal nie reaguje na ruchy kierownicą. Co ciekawe, w **TOCA 2** ten problem nie występuje, podobnie jak w czasie kalibracji. Jednak po podłączeniu kółka Logitecha ten sam Colin zachowywał się poprawnie...

Wszystko to sprawia, że mimo ceny **trudno tę kierownicę komukolwiek polecić.** Mimo że ma dużo przycisków i działa zarówno z PC, jak i PS2, lepiej już kupić dobry pad z Force Feedbackiem. Cena podobna, a przyjemność znacznie większa, nawet w samochodówkach. **|CDA|**

Evolution Wheel Supreme

- ⊕ kompatybilna z PC, PS i PS2
- ⊕ dużo przycisków
- ⊖ beznadziejne wibracje
- ⊖ bardzo słabe mocowanie do biurka
- ⊖ problemy w Colinie04
- ⊖ stawiające za mały opór pedały

POWER	DODATKI	CDD
3	3	5

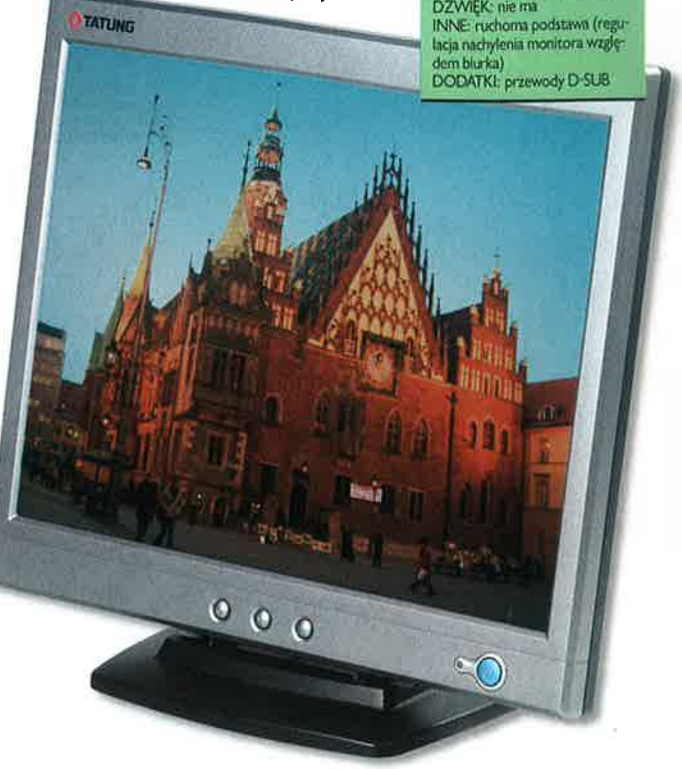
www.manta.com.pl

- **CENA:** 1590 zł
- **DOSTARCZYŁ:** Multimedia Vision
- WWW.MMV.PL
- **PODOBNE:** EIZO FlexScan L557 #6/2004

DANE TECHNICZNE
MATRYCA: 15" TFT
ROZDZIELCZOŚĆ NOMINALNA: 1024 na 768 punkty
WIELKOŚĆ PLAMKI: 0,297 mm
WAGA: 2,8 kg
WYMIARY: 341 x 317 x 140 mm
KONTRAST: 350:1
JASNOŚĆ: 250 cd/m2
CZAS REAKCJI: do 25 ms
KĄT WIDZENIA: 120 x 140 stopni
POBÓR ENERGII: do 30 W
WEJŚCIA: analogowe (D-Sub)
DŹWIĘK: nie ma
INNE: ruchoma podstawa (regulacja nachylenia monitora względem biurka)
DODATKI: przewody D-SUB

MAC ABRA | NIE DLA GRACZY

Do biura i dla surferów - nie dla graczy.



Tatung Pro 15L

W sporach o LCD vs. CRT jestem zdecydowanym fanem (acz nie fanatykiem) monitorów CRT. Dział sprzętowy postanowił zmienić moje nastawienie i dostarczył mi do testu monitor LCD.

PIERWSZE wrażenie: małe, zgrabne, ładne. Instalacja przebiegła szybko i bezproblemowo. Po uruchomieniu komputera musiałem czas jakiś przywyknąć do pracy z takim monitorem tudzież zmienić nieco kolorystykę Windows i niektóre fonty, gdyż to, co wyglądało ładnie na CRT, nie zawsze takie jest na LCD.

Domyślna rozdzielczość Tatunga to 1024 x 768, co mnie akurat w pełni satysfakcjonowało. Mimo dość uporczywych poszukiwań, nie udało mi się znaleźć żadnego wypalonego piksela na matrycy, co liczę producentom urządzenia za duży plus.

Ogólnie też nie mam zastrzeżeń do jego pracy i parametrów, chociaż - co widać - to **zdecydowanie monitor klasy popularnej.** I o ile dobrze (jak na możliwości) spisywał się przy edycji tekstów itd., **do gier zdecydowanie bym go nie polecał.** No, chyba że się chcecie zirytować albo zwiększyć grono antyfanów takich właśnie monitorów. Naturalnie grać można - ale ta sama gra oglądana na Tatungu i porządnym 17" CTX Futura, z płaskim kineskopem, bezlitośnie obnażyła niemal wszystkie wady wyświetlaczy LCD tej klasy. (Niemal, bo nie było nadmiernie przykrego smużenia. Wszystko inne – tak.)

Reasumując: **do biur, pracy, surfowania po Necie** - tak. Jeśli jednak większość czasu zamierzasz poświęcać graniu - pomyśl albo o LCD dużo lepszej klasy, albo porządnym CRT.

Do instrukcji nie mam tu większych zastrzeżeń, choć można było wyjaśnić działanie niektórych opcji, jak np. Clock czy Phase. **|CDA|**

Tatung Pro 15L

- ⊕ mały i udały :)
- ⊕ doskonały do pracy/surfowania po Necie
- ⊕ b. dobra jakość obrazu jak na monitor klasy popularnej
- ⊖ do grania za bardzo się nie nadaje

POWER	DODATKI	CDD
5	4	5

www.tatung.com

» CENA: 199 zł
» DOSTARCZYŁ: Multimedia vision
» PODOBNE: Logitech MX510 #5/2004
» WWW.MMV.PL

MACIEK JAKUBSKI | CZUŁY OPTYK

» DANE TECHNICZNE
PRODUCENT: Razer
NAZWA MODELU: Viper
CZUŁOŚĆ: 1000 dpi
PRZEWÓD: 210 cm
ZŁĄCZE: USB
PRZYCISKI: 2 + rolka
DODATKOWE: gumowe wstawki po bokach obudowy

Wyróżnienie za dużą czułość, dokładność wykonania oraz świetne predyspozycje dla graczy komputerowych.

» Bardzo czuła i dobrze wyprofilowana myszka dla prawo- i leworęcznych graczy.

Razer Viper

Myszki optyczne powoli, acz skutecznie wypierają tradycyjne gryzonie. W końcu są dużo bardziej wytrzymałe, nie trzeba ich czyścić, a z każdym kolejnym modelem stają się coraz bardziej dokładne.

SAM JESTEM właścicielem optycznego Logitecha, który choć dobry, nie stanowi w chwili obecnej superdokładnego urządzenia. Tak, w porównaniu do **Razer Vipera** moja domowa mysz ma wręcz żenującą czułość. To jest właśnie największa zaleta Razer Vipera - czułość. Dzięki precyzyjnemu (**1000 dpi**) czujnikowi Viper ma czułość od 25% do 150% większą niż pozostałe myszki optyczne. Większość graczy i tak gra na dużej czułości, tak by najmniejszy ruch ręką sprawiał, że np. celownik podąży w żądanym kierunku. Wiadomo, jak ważnym elementem duelów jest dokładność i refleks, a machanie ręką po całym stole nie sprzyja jednemu i drugiemu.

Myszka ta jest zatem **przeznaczona głównie dla graczy** i gracz (w przeciwieństwie do pań z reklamy Dosi) błyskawicznie zauważy różnicę? W czasie gry kursor lub celownik płynnie i miękko poruszają się po ekranie. Nie spotkałem się do tej pory z tak czułym przyrządem, nawet wspomniane przeze mnie Logitechy MX 510 przegrywają rywalizację.

Również pod względem gabarytów myszka ta została opracowana „pod gracza". **Jest trochę węższa od typowego optyka**, bardziej smukła. Co za tym idzie, lepiej leży w ręce, dłoń mniej się męczy. Zaletą dla gracza są też na pewno **duże przyciski**. Nie sposób nie trafić, gdy są one tak duże, a dodatkowo pokryto jest tworzywem, po którym nie ślizgają się palce. Do zalet dorzuciłbym również **zgrabne wycięcie na rolkę**, dzięki czemu nie dochodzi do sytuacji, takich jak w moim Logitechu, kiedy przy naciśnięciu prawego przycisku zdarza mi się zablokować rolkę.

Wreszcie ostatnia zaleta Razer Vipera, czyli to, że przyciski są całkowicie wyciszone. Klikać możemy do woli. W pudełku z mychą znajdujemy cedek z instalką i to niestety w zasadzie koniec atrakcji. Jest też oczywiście dobra polska instrukcja.

Reasumując - **Razer Viper to doskonałe urządzenie dla gracza**. Zwłaszcza online'owych shooterowców. Brakuje mi tylko dwóch dodatkowych przycisków, poza tym jest naprawdę doskonałym narzędziem do grania. **|CDA|**

| POWERSHOT PRO 1

» CENA: 7299 zł
» DOSTARCZYŁ: Canon Polska Sp. z o.o.
» PODOBNE: Media-tech Iris #05/2004 Trust 1210K #02/2004
» WWW.CANON.PL

SECTOR | 8 MLN PIKSELI W CYFRÓWCE

» DANE TECHNICZNE:
MATRYCA: CMOS
ROZDZIELCZOŚĆ MATRYCY: 8 mln pikseli
JASNOŚĆ OBIEKTYWU: f/2,4-3,5
OGNISKOWA OBIEKTYWU: 7,2-50,8 mm
PROCESOR OBRAZU: DIGIC
MAKSYMALNA ROZDZIELCZOŚĆ: 3264 x 2448
POMIAR OSTROŚCI: hybrydowy AF
CZUŁOŚCI ISO: 100, 200, 400
MIGAWKA: 15-1/4000 s
PRZEKĄTNA WYŚWIETLACZA LCD: 2,0"
PAMIĘĆ: kartay CompactFlash (typ I i II), Microdrive
ZASILANIE: akumulator (Li-Ion) BP-511 (1390 mAh,7.4 V)
POJEMNOŚĆ PAMIĘCI: 64 MB (w zestawie)
WYMIARY: 117,5 x 72,0 x 90,3 mm
MASA: 545 g

» Pro 1 z 8 mln pikseli na pokładzie.

PowerShot Pro 1

Aparaty cyfrowe wypierają standardowe lustrzanki zarówno z domowego, jak i profesjonalnego użytku.

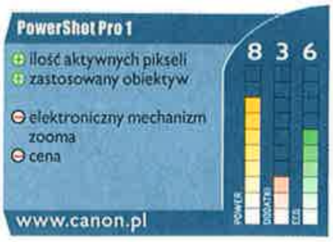
NIESTETY o ile w pierwszym przypadku są one tanie, nie można już tego powiedzieć o aparatach, które mają trafić do profesjonalistów - ceny tych urządzeń są znacznie wyższe niż lustrzanek o podobnych zastosowaniach.

PowerShot Pro 1 został wyposażony w przetwornik CCD, jednak w przeciwieństwie do podobnych konstrukcji konkurencji, jest on zdecydowanie mniejszy.

Sterowanie aparatem odbywa się za pomocą rozmieszczonych na obudowie przycisków i mimo że obudowa jest stosunkowo niewielka, nie ma najmniejszego problemu z dostępem do poszczególnych opcji. W przypadku wyświetlacza Canon zdecydował się na zastosowanie obrotowego ekranu LCD (znanego już z poprzednich konstrukcji tej firmy), z rozdzielczością 235 tysięcy punktów. Dodatkowo aparat ma wizjer - szkoda jedynie, że jest to jego wersja elektroniczna.

Dużym atutem konstrukcji Canona jest zastosowany w niej obiektyw. W trybie fotografowania szerokokątowego jasność obiektywu wynosi F2,4 oraz F3,5 dla maksymalnego powiększenia. Jak widać, parametry pracy nie są tu „najgorsze". Jedyny minus należy się producentowi za zastosowanie elektronicznego zoomu. Bezwładność oraz skokowość w przypadku tego rozwiązania jest - dla mnie - nieco denerwująca. Dodatkowo warto też zauważyć, że aparat ten ma stosunkowo długi czas dobierania ostrości do fotografowanego obiektu.

W codziennym użytkowaniu aparat ten niczym nie odbiega od panujących standardów - duża matryca, jasny obiektyw oraz gabaryty aparatu pozytywnie wpływają na jego ocenę ogólną. Szkoda jedynie, że **jeszcze sporo czasu trzeba będzie odczekać, zanim jego cena stanie się przystępna dla zwykłego śmiertelnika. |CDA|**



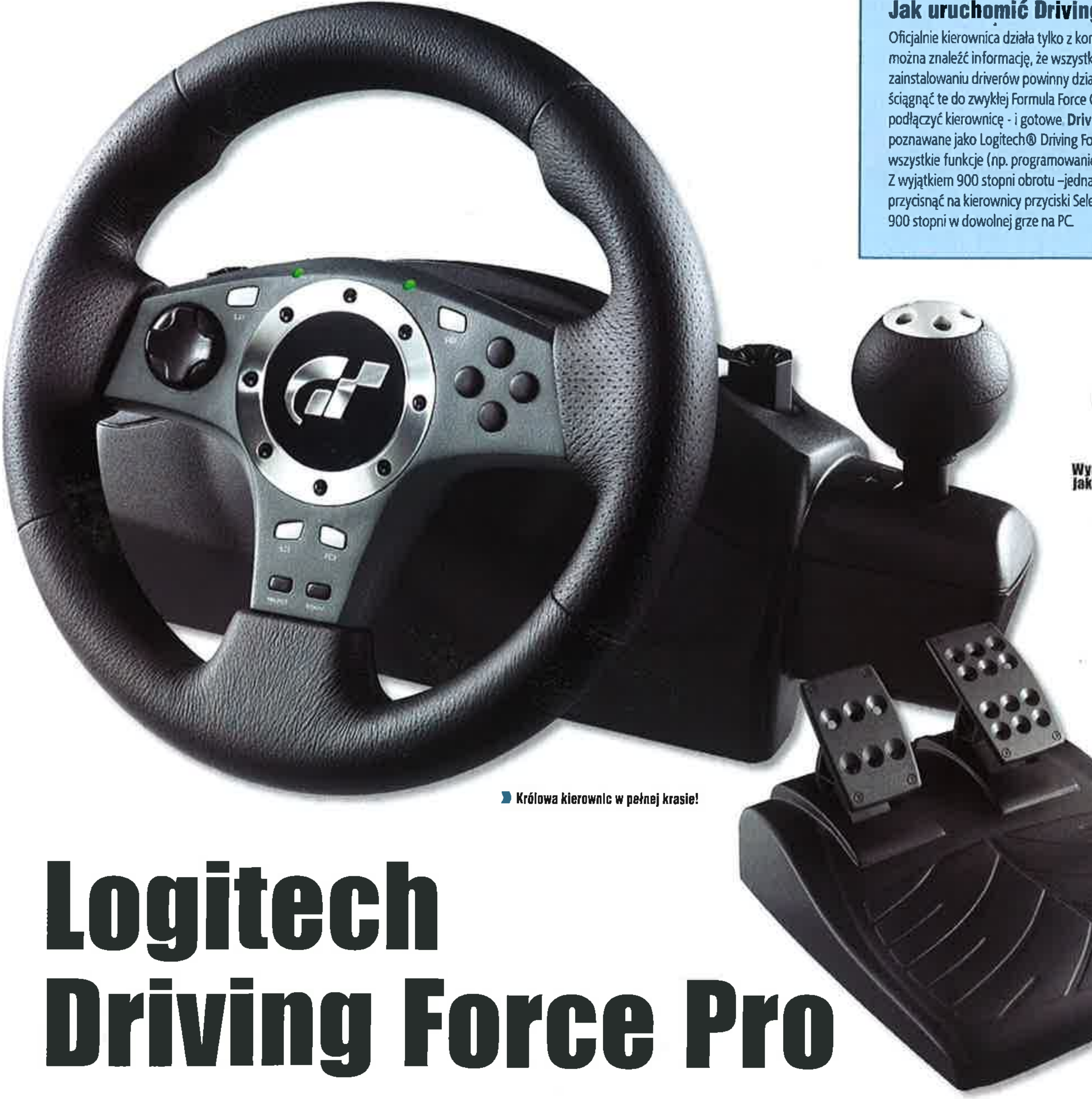
POWER - Wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI - Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
ECO - Cena porównana do POWER i DODATKI

- CENA: 649 zł
- DOSTARCZYŁ: Logitech Polska
- PODOBNE: MiNt Racingstar #3/2004
- WWW.LOGITECH.COM

DANE TECHNICZNE
PRODUCENT: Logitech
NAZWA: Driving Force Pro
ZAKRES: 900 lub 200 stopni obrotu
FORCE FEEDBACK: tak
PRZYCISKI: 10 programowanych + grzybek
BIEGI: wiosełka + manetka zmiany biegów
POKRYCIE KIEROWNICY: dobrej jakości guma
PEDAŁY: duża podstawa z 2 pedałami
INNE: możliwość pracy z PC i PS2

Jak uruchomić Driving Force Pro na PC

Oficjalnie kierownica działa tylko z konsolą PS2, ale na stronie Logitecha można znaleźć informację, że wszystkie kontrolery wyposażone w USB po zainstalowaniu driverów powinny działać na PC. I faktycznie – wystarczy ściągnąć te do zwykłej Formula Force GP **/cdaction.pl/?x=9/**, zainstalować, podłączyć kierownicę - i gotowe. **Driving Force Pro** będzie wprawdzie rozpoznawane jako Logitech® Driving Force™ (poprzedni model do PS2), ale wszystkie funkcje (np. programowanie przycisków) będą aktywne. Z wyjątkiem 900 stopni obrotu –jednak w dowolnym momencie wystarczy przycisnąć na kierownicy przyciski Select, R3 oraz prawy trigger i już mamy 900 stopni w dowolnej grze na PC.



Królowa kierownic w pełnej krasie!

Wyróżnienie: za wysoką jakość wykonania i 900 stopni obrotu.

Logitech Driving Force Pro

Logitech uchodzi za producenta sprzętu najwyższej jakości, a firmowane przez niego myszki znajdują się w arsenale wielu „zawodowych" graczy. Nie inaczej jest z kierownicami - topowy model (Momo Force) powszechnie uważany jest za jedno z najlepszych kółek na PC. Niestety jego produkcja już się zakończyła, zaś następca - Momo Racing - tak dobry już nie jest. Nie trzeba się jednak godzić na kompromisy.

WSZYSTKO za sprawą sprzętu dedykowanego konsoli PS2 i czwartego wcielenia najpopularniejszej samochodówki świata – Gran Turismo. Specjalnie do niej Logitech przygotował Driving Force Pro, pierwszą adresowaną do szerokiego grona **kierownicę z 900 stopniami obrotu** (czyli dokładnie tak samo jak w samochodzie). Co równie ważne, choć kierownica oficjalnie działa tylko z konsolą, **z jej używaniem nie ma najmniejszych problemów również na PC**, co sprawia, że jest to w chwili obecnej najlepszy tego typu kontroler na rynku!

Owszem, jest on drogi, ale w zamian otrzymuje się perfekcyjnie wykonany sprzęt jakością dorównujący Momo Force, a na głowę bijący wszystko inne. Zero luzów, niezwykle płynny i dokładny Force Feedback, pokryte przyjemną w dotyku i nie ślizgającą się nawet po wielu godzinach grania gumą koło, duże pedały na wielkiej podstawie (w dodatku hamulec jest dużo twardszy od gazu), dodatkowa dźwignia i specjalne przyciski na kierownicy odpowiadające za zmianę biegów plus kupa przycisków przygotowanych z myślą o PS2, ale dających się dowolnie programować w standardowym programie sterującym Logitecha. No i oczywiście **możliwość przełączania pomiędzy 900 a 200** (standard w zwykłych kierownicach) stopniami obrotu w dowolnym momencie – wszystko to sprawia, że nawet Momo Force byłoby gorszym wyborem!

Owszem, póki co niewiele gier w pełni obsługuje tak duży zakres obrotu kierownicy i w grze przystosowanej tylko do zwykłych kierownic włączenie go mija się z celem (zarówno prawdziwe rajdówki, jak i bolidy mają znacznie mniejszy zakres ruchu kierownicy). Jednak po pierwsze - nawet w podstawowym trybie kierownica nie ma sobie równych, a po drugie - nowa ToCA 2 i parę mniej popularnych tytułów dla hardcore'owców już teraz te 900 stopni wykorzystuje - można zatem spokojnie przyjąć, że w przyszłości wszystkie ambitne samochodówki nie będą gorsze.

Werdykt? **Driving Force™ Pro to obecnie najlepsza powszechnie dostępna w sklepach kierownica na PC.** Jest droga, ale jeśli tylko kochacie samochodówki, warta jest każdego wydanego na nią grosza. |**CDA**|

Logitech Driving Force Pro

- (+) działa zarówno na PC, jak i PS2
- (+) 900 lub 200 stopni obrotu
- (+) dźwignia zmiany biegów
- (+) dodatkowe przyciski
- (+) jakość wykonania
- (−) dość droga

POWER	DODATKI	ECO
9	5	6

www.logitech-sklep.pl

- CENA: 1436 zł
- DOSTARCZYŁ: Creative Labs
- PODOBNE: Logitech X620 #6/2004
- WWW.CREATIVE.COM

SECTOR | DŹWIĘK Z 7 STRON ŚWIATA

DANE TECHNICZNE

OBSŁUGIWANE STANDARDY: Dolby Digital EX, DTS-ES (Matrix i Discrete), Dolby Pro Logic® II, DTS NEO 6

WEJŚCIA: 3 wejścia optyczne, 1 koncentryczne, 3 analogowe stereofoniczne, 2 słuchawkowe i wejście/wyjście analogowe 7.1 (przez przystawkę przełączającą)

MOC GŁOŚNIKÓW: 8 W RMS na kanał (6 kanałów), 20 W RMS – głośnik centralny, 24 W RMS – głośnik niskotonowy

DEKODER: DDTS-100

DODATKOWE: pilot bezprzewodowy

Zafunduj sobie medialny pokój.

- CENA: 249 zł
- DOSTARCZYŁ: Manta Multimedia
- PODOBNE: Ronin P807 #1/2004
- WWW.MANTA.COM.PL

SECTOR | STACJONARNY DVD

DANE TECHNICZNE

REJON: wszystkie strefy
LASER: 650 nm
STANDARD OBRAZU: Wide Screen, Latter Box, Pan Scan
STANDARD SYGNAŁU: PAL/AUTO/NTSC
PASMO PRZENOSZENIA: 20 Hz–20 000 Hz +2,5 dB
WYJŚCIA: Scart Euro
OBSŁUGIWANE FORMATY: VCD2.0,VCD1.1,CVD,VCD, SVCD, CD-DA, DTS, MP3, Picture-CD
GWARANCJA: 24 mieś.

Zrób sobie kino domowe.

Creative TD7700

Myślisz o tym, aby pokój przekształcić w małe centrum medialne? Jeżeli tak, na pewno potrzebujesz odpowiednich głośników.

OD DAWIEN dawna jesteśmy wręcz zasypywani rozwiązaniami firm, takich jak Creative czy też Logitech. Coraz trudniej znaleźć wśród bogatej oferty ten jeden jedyny komplet kolumn, które spełniałyby wszystkie nasze oczekiwania. Właściwie wszystkie zestawy głośnikowe wyglądają identycznie i często to tylko wrażenie, że z każdą kolejną ich wersją firmy dodają do zestawu kolejny głośnik satelitarny. W tej chwili doliczyłem się w pudełku 7 głośników i subwoofera.

Inspire TD7700 to właściwie dodatkowo wyposażony zestaw głośników Inspire T7700. W pudełku znajdziemy dwudrożne przednie głośniki satelitarne oraz 5 jednodrożnych. Ponadto wzmocniony drewniany głośnik niskotonowy, który jak zwykle w konstrukcjach Creative'a wydaje potężne i głębokie basy.

Jak już wspomniano w zestawie TD7700 – w odróżnieniu do T7700 - znalazł się dekoder DDTS-100, który oferuje zaawansowane funkcje. Umożliwia on m.in. dekodowanie dźwięku Dolby Digital EX i DTS ES, a także DPL II i DTS Neo 6. Co ważne, możliwość podłączenia ośmiu sygnałów wejściowych zapewnia, że do zestawu można podpiąć i odtwarzacz DVD, CD i MP3 i telewizor, i np. konsolę.

Z pewnością wielu z was posiada filmy oraz muzykę zapisaną w standardowym stereofonicznym formacie zapisu. Po co więc kupować zestaw, który zawiera aż tyle głośników satelitarnych? Spokojnie, nikt nie będzie na tym stratny, dzięki technologii miksowania dźwięku CMSS zestaw pozwala na generowanie dźwięku 7.1 ze ścieżek złożonych z mniejszej ilości kanałów a sam efekt działania miksera jest bardzo zadowalający.

Jeżeli tylko marzysz, aby w twoim pokoju rozbrzmiewał doskonałej jakości dźwięk – wybór głośników TD7700 jest jednym z lepszych pomysłów, na jakie możesz wpaść. |CDA|

MSI X48 Multiface
- ⊕ ilość obsługiwanych formatów
- ⊕ pilot bezprzewodowy
- ⊖ cena

POWER 8 | DODATKI 7 | ECO 2

www.creative.com

Manta DVD Player Basic

Jak się okazuje, komputery PC przestały się cieszyć opinią jedynej taniej alternatywy do odtwarzania filmów z krążków DVD.

JESZCZE nie tak dawno tanim sposobem obejrzenia filmu DVD w domowym zaciszu było zamontowanie odpowiedniego napędu w komputerze PC, szczególnie w porównaniu z cenami stacjonarnych odtwarzaczy DVD, które dotychczas były wręcz astronomiczne.

Całe szczęście na rynku coraz częściej pojawiają się urządzenia, które co prawda nie są może zbytnio „rozbudowane" pod względem funkcjonalności czy jakoś szczególnie dopracowane, za to kosztują one kilkaset złotych - a na wydanie takiej kwoty część miłośników kina domowego może już sobie pozwolić.

Jednym z takich odtwarzaczy jest Manta DVD Player Basic. Moje wątpliwości co do wyświetlacza, którego z początku zdawało się tu nie być, rozwiały się po podłączeniu przewodu zasilającego do gniazdka - ukryto go za „lusterkiem" na przednim panelu. Mankamentem tego rozwiązania może się okazać to, że jego zbyt głębokie osadzenie, szczególnie gdy patrzymy nań z dużej wysokości, powodować będzie obcinanie krawędzi przez ramkę przedniego panelu.

Po pierwszym uruchomieniu urządzenia we znaki daje się dość głośny mechanizm wysuwania i chowania tacki napędu, chociaż już podczas oglądania filmu odtwarzacz jest prawie niesłyszalny. **Podłączenie go do TV czy wieży odbywa się (tylko) przez złącze scart euro** - co o tyle komplikuje sprawę, że sygnał audio musimy wydobywać z odbiornika TV (o ile to umożliwia) lub dokupić odpowiednią przejściówkę. Na plus z kolei zasługują rozbudowane możliwości pilota – właściwie gros funkcji Manta DVD Player Basic dostępnych jest za jego pośrednictwem. |CDA|

Manta DVD Player Basic
- ⊕ wymiary i estetyczny wygląd
- ⊕ prosta obsługa i pełne sterowanie z pilota
- ⊖ głośny mechanizm tacki
- ⊖ tylko wyjście Scart Euro

POWER 5 | DODATKI 1 | ECO 6

www.manta.com.pl

POWER – Wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI – Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
ECO – Cena porównana do POWER i DODATKI

Pracuj lub oglądaj

HD772V 17"

Kontrast	450:1
Jasność	350 cd/m^2
Czas reakcji	16 ms
Kąty widzenia	170/170°
Głośniki stereofoniczne	2 x 2,5W

Monitory MAG HD572V i HD772V to nie tylko panele LCD, potrafią bowiem pracować jako autonomiczne, niezależne od komputera telewizory. Mnogość wyjść i wejść audio/video to dowolność konfiguracji tych LCD-TV z innymi urządzeniami, np. odtwarzaczem DVD lub magnetowidem (S-Video, Composite Video, Line in/out, Audio in, D-Sub15 oraz DVI). Model **HD772V** jest dodatkowo chroniony przez AREC2 MAGic FILTER – sześciowarstwowy filtr szklany opatentowany przez firmę MAG innovision.

www.magi.com.pl

MAG INNOVISION

CZĘSTOCHOWA ENTERPRISE, ul. Wały Dwernickiego 11 paw. 17 i 18 tel. (34) 365 23 07, 365 11 63; **KONIN** KEYNET COMPUTERS, ul. 1 Maja 13, tel. (63) 245 76 54, 245 75 54; **KRAKÓW** POWER, ul. Batorego 4, tel. (12) 632 96 77 lub 79; **ŁÓDŹ** PROFIT, ul. Sterlinga 27/29, tel. (42) 631 94 20; INFO-GLOB KOMPUTER, ul. Piotrkowska 125, tel. (42) 633 66 56 **NOWY TARG** AND COMPUTERS, ul. Kazimierza Wielkiego 16, tel. (18) 264 62 24; **POZNAŃ** ACTION CT, ul. Krzywoustego 7, tel. (61) 875 55 35; **RADOM** CAPIT, ul. Bóżniczna 3 lok 17, tel. (48) 363 88 55; **RZESZÓW** CENTRUM QUATRO, ul. Matejki 2, tel. (17) 853 51 63, 853 26 27; OPTeam SA, ul. Lisa-Kuli 3, tel. (17) 852 01 35, 853 28 77, (800) 13 00 66; **ŚWINOUJŚCIE** COMPUTER, ul. Bohaterów Września 13, tel. (91) 321 02 84, 322 39 79; **TORUŃ** PULSAR SYSTEM, ul. Wyszyńskiego 19, tel. (56) 645 45 60, 645 88 54; **WARSZAWA** FOKUS, ul. Szpitalna 4, tel. (22) 827 79 39; VIDEO-SAT, ul. Staniewicka 5, tel. (22) 814 16 04; **WROCŁAW** AGE COMPUTER, ul. Jedności Narodowej 43/45A, tel. (71) 327 27 10;

AUTORYZOWANI PARTNERZY **MEDYCZNI MAG INNOVISION**

W PRENUMERACIE TANIEJ!

Wybierz odpowiedni wariant dla siebie!

wariant I

Prenumerata na 12 miesięcy

CD Action **z CD** **w cenie 174 zł**

z DVD **w cenie 182,40 zł**

Za 12 wydań kupionych w kiosku zapłacisz 222 zł, zamawiając prenumeratę **oszczędzasz aż 48 zł** **i dostaniesz PREZENT**

wariant II

Prenumerata na 6 miesięcy

CD Action **z CD** **w cenie 99 zł**

z DVD **w cenie 103,20 zł**

Za 6 wydań kupionych w kiosku zapłacisz 111 zł, zamawiając prenumeratę **oszczędzasz 12 zł**

wariant III

prenumerata w pakiecie na 12 miesięcy

CD Action **z CD** + PC Format

w cenie 290 zł

CD Action **z DVD** + PC Format

w cenie 299 zł

Za 12 wydań CD Action i PC Format kupionych w kiosku zapłacisz 424,80 zł, zamawiając pakiet **oszczędzasz aż 134,80 zł** **i dostaniesz PREZENT**

wariant IV

Prenumerata w pakiecie na 6 miesięcy

CD Action **z CD** + PC Format

w cenie 149 zł

CD Action **z DVD** + PC Format

w cenie 153 zł

Za 6 wydań CD Action i PC Format kupionych w kiosku zapłacisz 212,40 zł, zamawiając prenumeratę **oszczędzasz 63,40 zł**

Przy zamówieniu prenumeraty rocznej OTRZYMASZ PREZENT, wybierz jedną z propozycji!

PC Format to magazyn komputerowy o charakterze edukacyjnym, stworzony z myślą o użytkownikach komputerów PC, poszukujących rzetelnej, pogłębionej wiedzy z zakresu nowych zastosowań komputerów, technologii i internetu. W każdym numerze CD z pełnymi wersjami programów i aplikacji, kursy i poradniki, recenzje, praktyczne wskazówki związane z obsługą najczęściej używanych aplikacji i programów narzędziowych.

6203

Zamawiam prenumeratę magazynu *CD-Action* od numeru:

Prosimy o wpisanie w kratkach (miesiąc - rok) od którego chcecie Państwo, by rozpoczęła się prenumerata

Wybieram następujący wariant prenumeraty, nr: ______ w cenie ______

Wybieram następujący prezent: ENTER THE MATRIX ☐ BEYOND GOOG AND EVIL ☐

Zamawiam numery archiwalne

Prenumeratę proszę wysłać na adres:

Imię i nazwisko lub nazwa firmy

Ulica, numer domu, numer mieszkania

Kod pocztowy Miejscowość Kraj

Telefon kontaktowy e-mail

☐ Proszę o wystawienie faktury VAT NIP firmy:

Upoważniam Wydawnictwo Bauer Sp. z o. o., Sp. k. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

podpis

Należność ureguluję:

☐ Wpłacając lub dokonując przelewu po otrzymaniu imiennego druku wpłata/przelew

☐ Kartą kredytową:

☐ VISA Classic ☐ VISA Business ☐ Polcard ☐ PBK Styl ☐ EuroCard/MasterCard

Numer mojej karty

Data ważności karty (miesiąc - rok)

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Wydawnictwo BAUER sp. z o. o., Sp. k. ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych, które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich sprawdzania i poprawiania

Data i podpis

ZAMÓW PRENUMERATĘ W WYDAWNICTWIE

1. Wypełniając zamieszczony obok druk zamówienia, który należy odesłać pod adres: Wydawnictwo Bauer Sp z o.o. Sp. k., skryt. poczt. 1, 04-026 WARSZAWA 2. telefonicznie. 22/ 517 50 55 3. faksem 22/ 517 05 30 4. e-mailem **prenumerata@bauer.pl**
oraz dokonując wpłaty należności po otrzymaniu imiennego druku przelewu.
5. zamówienia można również zgłaszać przez internet: **http://prenumerata.bauer.pl** – istnieje możliwość płatności kartą kredytową lub przelewem na wskazany numer konta

Prosimy o złożenie podpisu pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych. Upominki wysyłamy w terminie do dwóch miesięcy od otrzymania zapłaty za prenumeratę. W przypadku gdy zamówienia na prenumeratę roczną z wybranym prezentem przekroczą założoną ilość, wydawnictwo zastrzega sobie prawo wysłania innego prezentu o tej samej wartości.

Uwaga płyta DVD - tylko w wydaniach parzystych, płyta CD - w wydaniach nieparzystych.

Termin realizacji prenumeraty jest uzależniony od daty otrzymania przez Wydawnictwo zamówienia.

Pytania i reklamacje dot. Wysyłki tel: 22/ 517 05 31do 36 oraz 517 05 80

REKLAMACJE PŁYT CD prosimy zgłaszać do: Tomek Matusik, tel.: 71/3412083 wew. 203, adres: ul. Sukiennice 6, 50-107 WROCŁAW

NUMERY ARCHIWALNE można zamówić w Wydawnictwie – wysyłka jest realizowana za zaliczeniem pocztowym (płatność u listonosza przy odbiorze przesyłki). Pobranie obejmuje wartość zamówionych egzemplarzy oraz koszty dostawy w wysokości 2,50 zł.

Zawartość wydań archiwalnych można sprawdzić na stronie internetowej **www.cdaction.com.pl.** W archiwum posiadamy tylko 12 wydan wstecz.

FAKTURY VAT wystawiamy na wyraźne życzenie.

PRENUMERATA w RUCH SA: wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki Ruch do piątego każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Warunki PRENUMERACIE sposób zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela Ruch SA OKDP 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33, tel. 22/ 532 87 31, 532 88 16, 532 8819, 532 88 20, infolinia: 0-800 12 00 29. Płatność kartą płatniczą na stronie http://www.ruch.pol.pl

GWARANCJA STAŁEJ CENY • DOSTAWA POD WSKAZANY ADRES • NIE PRZEOCZYSZ ŻADNEGO NUMERU

Czy
wszechświat
ulegnie
zagładzie?
STARMAGEDDON 2
Szukaj w Empikach, salonach prasowych i kioskach!
To zależy tylko od Ciebie!
Zaskakująca kontynuacja kultowej gry
Starmageddon już w sprzedaży.
NOWOŚĆ
PREMIERA GRY AKCJI PO POLSKU
nova gra
TYLKO 18.50 zł
WYDANIE SPECJALNE CD-ACTION
Kosmiczna okazja tylko 18,50!!!
STARMAGEDDON 2
PROJECT FREEDOM
REWELACYJNA KONTYNUACJA KULTOWEJ GRY
W zestawie: pełna wersja gry Starmageddon 2: Project Freedom,
instrukcja w języku polskim, poradnik do wszystkich misji, 2 plakaty

CDACTION@CDACTION.COM.PL

ACTION → SMUGGLER ← REDACTION

SUKIENNICE 6, 50-107 WROCŁAW

Established 1996

Myśl miesiąca:

50% Polaków nie zdaje sobie sprawy, że stanowi połowę społeczeństwa.

Hje, hje. Ostrzegam - dzisiejsze AR jakieś takie ostro-pieprzne wyszło, tzn. sporo antyfanów, pretensji i narzekań. Myślę, że po tej potężnej dawce śmiechu z 06/04 coś takiego dobrze nam wszystkim zrobi. Wrażliwszym sugeruję, by czytali siedząc na nocniku albo tronie w wiadomym pomieszczeniu. I tyle gadania, lecimy z koksem, bo zupa stygnie! Graj, muzyko!!!

Kogo obrażamy?

Chciałem poruszyć temat, tego jak odpisujecie czytelnikom na listy. Mianowicie chodzi o to jak się do nich odnosicie. Uważam, że ich obrażacie (oczywiście rozumiem, że to właśnie o to chodzi, bo ludzie lubią takie rzeczy czytać). Sądzę, że czasami na niektóre listy inaczej odpisać się nie da, bo same do tego prowokują. Ale poprzez obrażanie (prawie) wszystkich którzy do was piszą, obrażacie siebie. Dlaczego? Ponieważ wasi czytelnicy są graczami! Obrażacie graczy, a wy nimi też jesteście! Ja jako gracz czytając takie teksty, ...w pewnym sensie czuję się dotknięty, gdyż jestem graczem. Jestem ciekaw co inni czytelnicy myślą na ten temat?

R.D.

Hm... poczekaj, poczekaj. Niech pomyślę... (rzadko mi się zdarza, więc proszę o pełne szacunku milczenie przez następną minutę). Aha, już rozumiem – obrażając innych, obrażamy siebie. OK. Czyli jeśli zacznę obrażać siebie, będę mógł w ten sposób... obrażać innych... I nikt się nie będzie mógł czepiać... Ahaaa. SMUGGLER, TY DEBILU! Ty bucu, pacanie, ty lamerze, głupie ty jeden ko(s)miczny!!! Buehehehe.

Refleksja

To co napisze będzie mało gramatyczne, ale i tak mam zamiar to napisać. Jestem wielkim fanem CDA, ale też antyfanem antyfanów antyfanów. Czy wy w ogóle zdajecie sobie sprawę, jak mało sensu miałoby AR, gdyby nie beznadziejnie głupie listy antyfanów czasopisma? Teksty Smugglera byłyby wtedy o wiele mniej potrzebne. Wiec AntyfaniAntyfanów, zostawcie Aantyfanów w spokoju.

Manek

Wiesz, gdyby nie było cienia, światło by nie było potrzebne :) - więc ja tam antyfanów lubię. Drażnić.

Kto upada?

Yellow! Ostatnio ciągle daje się słyszeć, że PC jako maszynka do grania upada. Uważam to jednak za nieprawdę, konsola DO GIER powoli odchodzi w niepamięć. Dlaczego? Ponieważ teraz już nikt nie produkuje i nie kupuje platform tylko dla gier, wymagane są też inne zalety przyciągające konsumenta. Oglądanie filmów, Internet zaczęły również pojawiać się na konsole. Już niedługo (jeśli wierzyć kumplowi, bo sam niestety się nie znam) w konsolach mają zostać zainstalowane porty USB, wejścia na monitor, większe dyski twarde czy systemy operacyjne. Czym więc będzie się różnić konsola od PC? Niczym, z wyjątkiem jednej, doskonale skonstruowanej konfiguracji bez możliwości ulepszania.

Jeżeli do tego dojdzie, będzie to znaczyć, że ludzie nie chcą jedynie „maszynki do grania" ale czegoś bardziej pożytecznego. A to znaczy, iż konsole do grania w Tekkena czy cuś podobnego przegra w walce z PC. Pozdro dla wszystkich graczy piecowych i konsolowych

Lord Kaftan

Zwyczajnie, za parę lat zginie rozróżnienie na komputer (maszynka do pracy i ew. do gier) i konsolę (maszynka tylko do gier). Będzie coś, co będzie jednocześnie i jednym, i drugim. (Choć może się okazać, że z tym PC, co znamy, będzie miało tyle wspólnego, co nasz PC z np. C-64.)

Action Reaction

Witam. Ta, ten radzio z Panopticum [05/04]. Muszę Ci Smugglerze przyznać rację. Tamtego maila pisałem pod wpływem emocji. Krótko mówiąc zdenerwowałem się na osoby pokroju Agaci. (...)Po namyśle doszedłem do wniosku, że jednak moja wypowiedź była trochę za ostra. Masz rację, że należy zachowywać się inaczej. Dzięx za odpowiedź i przepraszam Ciebie i czytelników za zaśmiecenie takim listem AR i za ogólną dziecinność mojej wypowiedzi. Jak byście mogli, wydrukujcie mojego maila, żeby inni nie popełnili tego samego błędu. Dzięx za refleksje. Ps. Dalej jednak uważam, że dajecie coraz lepsze gry:)))

Radzio

(...) I wcale nie przeszkadza mi to, że CDA jest największym (największe nie zawsze znaczy najlepsze) pismem o grach. Przeszkadza mi za to postawa niektórych redaktorów, a zwłaszcza Twoja. Czytając Twoje teksty odnosi się wrażenie, że uważasz się za osobę wszechwiedzącą, nieomylną, skupioną na sobie i kreującą własny wizerunek (widzę w Tobie małego chłopca, który za wszelką cenę stara się zwrócić na siebie uwagę innych).

Każdy ma prawo tak interpretować moje wypowiedzi, jak mu pasuje. Nie przeszkadza mi to. Możesz widzieć we mnie nawet zdegenerowanego krokodyla z kompleksem krótkiego pyska albo długiego pazura. Wiem tylko, że często jestem jak lustro, w którym każdy widzi

SCHWYTANE W SIECI

Czyli to, co ludzie wypisują o CDA w Internecie. Mądre i głupie, dobre i złe - bez cenzury i upiększania.

Krótko o setnym numerze

Kruk: Gratuluję wam tych 100 numerów. Często bluzgałem na CDA, ale wasza „setka" jest dowodem na to, że jesteście najlepsi. Nawet największa konkurencja musi to przyznać. Upadło ŚGK, upadł Gamestar. Zostało CD-Action - najlepsze polskie pismo o grach. To są fakty. Stety czy niestety. Możecie sobie to odbierać jako wazelinę. Dla mnie to nieistotne.

Ciekawe przygody z CDA

Big M: Kupiłem numer kwietniowy, jeszcze gorący. Wracam z kiosku, a na murku jacyś łysole siedzą. Jeden mówi: Patrz, Murzyn (jestem mulatem) i wstaje. Drugi mi się przygląda i mówi: „zostaw go, ma cd-action". No i sobie poszedłem. Życie mi uratowaliście.

RadaZ: Kiedyś siedzę sobie na plaży i czytam CDA (bo dzień wcześniej słońce mnie popaliło)... Obok mnie i kawałek dalej jakieś dziewczyny siedzą i czytają CDA. Nagle jedna wybucha śmiechem i mówi do nas, choć się nie znaliśmy - „zobaczcie na stronę...". Potem jakoś się zgadaliśmy i poszliśmy razem na „niedobry, gorzki, napój gazowany" i po dziś dzień mam z nimi dobre... stosunki.

Wężyca: Ja przygodę z CDA miałam przedwczoraj, a konkretnie nie ja, a mama... Mama gwizdnęła mi CDA żebym poszła się uczyć. No nic uczę się.... po pół godzinie myślałam, że przebiję sufit głową, tak się wystraszyłam. To, przez co o mało nie dostałam zawału mięśnia sercowego, było dźwiękiem zza ściany. Poleciałam do sąsiedniego pokoju i to co zobaczyłam zdziwiło mnie i rozbawiło. Mama tarzała się po fotelu i dosłownie leciały jej z oczu łzy. I nie z cierpienia ale ze śmiechu... W ręce trzymała CDA otworzonym na stronie z NL. Nie mogła z siebie wydusić słowa, bo cały czas się śmiała...

|\NightCrawler/|: Ostatnio kupowałem CDA no i spotkałem kolegę. Rozmawiając idziemy w stronę sklepu. Wchodzimy równocześnie, podchodzę (równo z nim) do lady i mówimy : Poproszę CD-Action! No i spojrzenie na siebie i na półkę... 1 CDA! I ja go z łokcia, on mnie z kopa, ja go z pięści (leciały przy tym niecenzuralne słowa) i wreszcie cały (no może nie CAŁKIEM) dotarłem do lady i wyszeptałem: CDA poproszę... SUKCES!

Hm. Mam mieszane uczucia...

Knedziul: Kilka lat temu wylądowałem na 2 tygodnie w szpitalu. W czasie mojego pobytu wypadał akurat termin ukazania się nowego CDA. Poprosiłem więc bliskich o jego jak najszybszy zakup. Pewnego dnia w czasie porannego obchodu, do sali na której przebywałem z innymi pacjentami wpadło tak jak zwykle kilku lekarzy. Jeden z nich podszedł do mojego łóżka, lecz zamiast spojrzeć na tą karteczkę na której wypisany jest stan pacjenta, zakosił moje CDA z szafeczki, przeglądał je przez dłuższą chwilę i poszedł (oczywiście na powyżej wspomnianą kartę szpitalną nie raczył zerknąć). To się nazywa TROSKA o pacjenta.

Monologi antyfanów

O listach w AR.

Jedyne słowa krytyki jakie tam czytam to - CDA jezd gupie i ma wszy. Szmugler jest gupi i dwie dupy, itd... Naprawdę tylko takie listy do was przychodzą?

Nie, ale niektórzy krytycy CDA mają taką wadę wzroku, że tylko takie w AR dostrzegają. A urokiem AR jest m.in. to, że tu naprawdę jest przekrój tego, co do CDA przychodzi, a nie tylko te wyselekcjonowane mądre i poważne.

(...) Gdyby redakcja opublikowała jakąś konstruktywną krytykę, mogłaby stracić wielu czytelników - czytaj mniej kasy wpłynęłoby na konto.

przejaskrawione odbicie własnych wad. :)

Atmosferę zadufania w sobie można odczuć w całym piśmie, a jeśli CDA jest pismem dla graczy to piszcie mniej o sobie, za to więcej o grach i na tematy z nimi związane.

A gdzie niby piszemy o sobie? Pomijając ankiety w GW i „Pod ostrzałem" (teksty na wyraźne życzenie czytelników!) wszystko inne w CDA (nie licząc testów w np. nr urodzinowych, które rządzą się innymi prawami) poświęcone jest grom i sprawom z nimi związanym.

A tobie Smuggler życzę więcej rzeczywistego, nieudawanego luzu (dorośnij), czego życzę także całej redakcji (twórzcie pismo dla graczy, a nie dla grupki snobów i wazeliniarzy).

A ja ci życzę, byś załapał troszkę _jakiegokolwiek_ luzu i dystansu do CDA. Bo jak na razie mam wrażenie, że patrzysz na nie ze śmiertelną powagą - to błąd. Poza tym obraziłeś właśnie ponad 480 000 ludzi (*), kwalifikując hurtem naszych czytelników jako snobów i wazeliniarzy. Nieładnie, proszę ja pana.

(*)wedle badań PBC i SMG/KRC

Wracając do tego nieszczęsnego napisu nad wstępniakiem to ani nie kole mnie on w oczy, ani nie wkurza, tylko jest po prostu głupi (tak naprawdę w oczach dojrzałego czytelnika poniżacie się nim).

W jaki sposób, mógłbyś to, dorosły człowieku, wyjaśnić? Bo do naszych – widać, niedorosłych mózgownic - nie dociera idea. Jak mówieniem szczerej prawdy, czyli głoszeniem, że jesteśmy największym pismem dla graczy w Polsce, możemy się poniżać? Co w tym wstydliwego i poniżającego? Jesteśmy dumni z tego faktu i tyle. To jakbyś zabronił wojskowym noszenia medali - bo się poniżają tymi Krzyżami Walecznych, Virtuti Militari itd. Bez sensu. Tego się przecież za darmo nie dostaje... Rozumiem, że gdyby tam napisano „*Jesteśmy małe cienkie żuczki i bardzo przepraszamy za to, że jeszcze żyjemy.*" pokazalibyśmy, jacy to jesteśmy skromni itd.? :)

Czytając twoją odpowiedź na temat tego hasła (oraz rubrykę SCHWYTANE W SIECI można wnioskować, że redaktorzy nie skupiają się na tworzeniu pisma, tylko na prowadzeniu wojen z tzw. antyfanami i wszystkimi, którzy w jakikolwiek sposób „podnoszą rękę" na CDA.

Popełniasz typowy podwójny błąd krytyka: 1) Smuggler to nie „redaktorzy CDA", a jeno jedna osoba z tej ekipy. 2) AR (oraz Schwytane w Sieci) to nie CAŁE CDA, a tylko jego niewielka w sumie część. Dlaczego więc uogólniasz - odnosząc moje działania, i tę rubrykę, do całego pisma? To jakby powiedzieć „*wszyscy Polacy kradną samochody w Niemczech*" – i tylko dlatego, że paru kolesi tam tak działa. I poza tym, ja nie walczę z tymi, co „podnoszą rękę na CDA". Ja walczę z tymi, co piszą na nasz temat bzdury.

I jeszcze jedno. Jeżeli Ty nie widzisz komercji w SMS-owych konkursach dla idiotów, to nie wiem co tak naprawdę mam o Tobie myśleć (piszesz takie bzdury, a potem bluzgasz gościa, który skamle o nowy komputer). [Nagrody rozdają; filantropi się znaleźli]. To odnośnie odpowiedzi na list niejakiego Wroga z numeru 03/2004.

brodacz_monachijski

Jezu, CDA jest komercyjne, czego przecież nigdy nie negowałem, więc wszystko, co w nim jest, jest komercyjne. Twój list też. :) Nie będziemy twierdzić, że jesteśmy dziewicą w burdelu, za przeproszeniem. Ale też nie uważam, byśmy byli skomercjalizowani w sposób, którego należy się wstydzić. A co do imć Wroga - przeczytaj tekst poniżej... (A tak na marginesie - IMO lepsze smsowe konkursy, w których można coś wygrać - gdy się chce zagrać - niż reklamy, które TYLKO każą ci coś kupić.) :)

***

Oto końcówka dłuższej e-mailowej dyskusji pomiędzy mną a czytelnikiem, który twierdził, że książeczka „Gadżet 2003" była reklamą i nie była gratis (AR 03/04).

Mam tego dość, poddaję się, ciebie się nie przegada. Najwyraźniej, jeśli nawet nie masz racji, to udowodnisz, że ją masz.

To się nie zdarza. Tzn. bym nie miał racji. :)

Pisząc 1 maila byłem święcie przekonany, że mam racje, bo z punktu widzenia czytelnika tak to właśnie wyglądało ale teraz? Sam już nie wiem. Poddaje się wygrałeś. Zakopmy topór wojenny, co???

Przegadany przez Smugglera (były Wróg)

Nie ujawniaj się!

A co do ciebie Smuggler, kiedyś bardzo chciałem, żebyś się ujawnił na łamach, żebyś podał swoje dane personalne etc. Jednak po głębszym zastanowieniu stwierdziłem, że nie chcę zobaczyć twej twarzy (zresztą popatrz w lustro - chyba mamy ten sam problem :) - joke). Tak naprawdę to lepiej, żebyś został dla nas, czytelników TYLKO I WYŁĄCZNIE pismem. Kiedyś, kiedy ty to napisałeś to się troszkę wkurzyłem i nie do końca wiedziałem dlaczego się nie ujawnisz, ale teraz już wiem, że to dobry pomysł. Kiedyś w „Rozmowach w toku" (suxxx!) był program o osobach ze „sławnymi" głosami, a których nie pokazuje się nigdy w TV. Gośćmi byli między innymi sławni lektorzy (ci co czytają filmy). Żałuję, że oglądałem ten program, przez to czasami (rzadko, to fakt, ale zdarza się), kiedy słyszę głos któregoś z nich (np. Tomasza Knapika) to przypomina mi się jego twarz i kojarzę te filmy z tą konkretną osobą. Nie jest to za fajne i nie chcę, żebym kojarzył AR z TWARZĄ. Rozumiesz?

Gnu

Ja to rozumiem od ośmiu lat...

Blog :)

Wróciłem ze szkoły taki, za przeproszeniem, WKUTWIONY, że musiałem się wyżyć. A wszystko przez moją nauczycielkę fizy. Pewnie sobie myślicie, że dostał kosę i się wyżywa ciul jeden. I macie rację :). Z tym, że w dniu sprawdzianu tak się cholernie źle czułem, iż myślałem tylko o tym, aby nie zemdleć i z krzesła nie spaść, bo bym sobie wiochy narobił jak stąd na Wólkę Izbicką i z powrotem. A ta jak się za tę pałę nie zacznie drzeć, że siostra z tego samego domu i 6 zgarnęła (a co to do kutwy nędzy ma za znaczenie? Ja jestem lepszy z innych przedmiotów, że się tak nieskromnie pochwalę). Ja jej tłumaczę jak komu dobremu (miałem napisać jak krowie na rowie ale nie będę aż takim chamem ;)), że mało gleby śmiertelnie nie zaliczyłem, a ona mi na to - że mogłem się... ZWOLNIĆ. Mało mnie szlag jasny nie trafił. To ja siedzę, czekam żeby mi potem nie gadała, że uciekłem przed sprawdzianem, a ona... Całe szczęście, iż wygrzebałem wasze Mobile Forces, bo albo siostra, albo komp by za okno poleciał.

P.S. Trochę za dużo mi się w tym mailu ; nagromadziło, ale pisany był na gorąco i niezbyt się o stylistykę zamartwiałem. I literówki (jak są) to też tylko dlatego, że mi się jeszcze ręce lekko trzrzrzęsą. Chyba się niewystarczająco odstresowałem. Hmm... Gdzie ja posiałem Wnerwionego Działkowicza?

I taka mała dygresja na qn`iec :). Podczas pisania tego maila wyraz „kutwa" zmieniało mi w Wordzie na jego popularniejszą i jakże lepiej oddającą moje uczucia wersję, a wyraz „ciul" za to podkreślało mi jako wyraz uznawany za wulgarny. To znaczy, że co? Przekląłem? I to publicznie? O kutwa. :D

Cinos

Dlatego właśnie publikujemy twój list - jego lektura nie grozi nam utratą choćby 10 gr.

(...) A już 'Kiełbasa zone" czy jakoś tak (golonka?) to już zupełna porażka...

Nie - prezentowane tam gry to zupełna porażka. Można powiedzieć, że idea tego działu jakoś jednak odrobinkę do łebka przeniknęła. Nie na tyle, by antyfan zapamiętał nazwę czy zrozumiał jego istotę. No, ale nie wymagajmy od niego za wiele. Widać, że się stara.

***

Tu z kolei mamy „niezłą" (hmmm...) diagnozę dot. sytuacji polskich pism o grach.

Kiedyś te pisma powstawały w oparciu o PIRATY! I redaktorzy mieli w głębokim poważaniu, czy twórcy gry, producenci i dystrybutorzy będą zadowoleni z oceny.

Dziś też mają - o ile mają „jaja".

Pisali to, co czuli, bez zalewania. Poza tym gry były inne, bo nie było takiej reklamy, takiej grafiki. Gra musiała się sprzedać poprzez swoją miodność, poprzez legendę, która się wokół niej tworzyła. Dziś legendę zastąpił marketing i reklama, krzykliwe, fałszywe hasła i oczojebne okładki. I ludzie się cieszą, podniecają grafą.

Tja, kiedyś były ambitne czarno-białe nieme filmy, a teraz jest jakaś kolorowa szmira w Dolby Surround... Typowe smętne bajdurzenie w tonacji „kiedyś to było, a teraz...".

Kiedyś było wszystko prostsze, bo było prawdziwsze.

I bazowało na łamaniu prawa.

Dziś leci w tym światku tyle forsy, że kłamstwo stało się normą.

Niech każdy mówi za siebie.

Jeśli wciąż kłamiesz, to w końcu masz to w dupie. Przestaje Ci zależeć.

Wierzę ci na słowo. I współczuję.

Składasz pisemko i odbierasz kasę.

A ja tylko zacytuję reklamę GW - „nam nie jest wszystko jedno". A „pisemko" to składa DTP. My piszemy doń teksty.

I dlatego internetowy portal może więcej.

Sugerujesz waść, że one lecą na piratach? :) I czym niby różni się dla recenzenta praca w portalu od pracy w piśmie? Tak samo gra on na PC i pisze recenzje w Wordzie czy Notatniku... Tam ludzie nie kłamią, tam im nie przestaje zależeć? Toż wszystko zależy od człowieka, a nie miejsca, w którym pracuje...

O ile zdecydowałby się na opisywanie piratów i uniezależnił od dystrybutorów.

O ileż przyjemniejsza byłaby jazda, gdyby nie ten @#$% kodeks drogowy. Nie trzeba by było uważać na światła, na te p**** znaki. Każdy by jeździł, jakby chciał - jazdą wyrażałby siebie: ten pod prąd, ten po chodnikach, ten nigdy nie ustąpiłby pierwszeństwa... Czy taka logika ma sens?

Na dziwnych forach

Że o CDA dyskutuje się tam, gdzie się gromadzą gracze (PC-towi) – wcale nas nie dziwi. Czasem jednak spotkać można poświęcone nam wątki naprawdę w dziwnych miejscach. Oto niektóre z nich.

1. Dyskusja o CDA na forum poświęconym... mandze. Hm.

Antyfan: A CDA ssie, zresztą, Gambler był najlepszy

cratebeer: Muszę się zgodzić. Mnie wessał dobrych kilka lat temu. I puścić nie chce.

Antyfan: E, paru redaktorów pisze naprawdę nieźle, ale to mniejszość, żadnego polotu, żartu, brak akcji.

Clayman_: ...i dialogi niedobre, bardzo niedobre dialogi!

Yoghurt: Redaktorzy, którzy piszą źle - wymień którzy. Bo recki EGMa, Allora czy Gema czytam zawsze z niekłamaną przyjemnością, a nawet brudas Eld czasem coś fajnego skleci.

2. A oto dyskusja na temat CDA na forum poświęconym... konsolom i emulatorom.

Ladies' Corner

✉ **_Nie będę tutaj pisać, że kupuje wasz co miesiąc od początku istnienia gazety, że stoję pod kioskiem i rzucam się na kioskarkę gdy tylko pojawi się w okienku, z hasłem „CD-Action!!!", bo to nieprawda. Jestem studentką, co wydaje mi się najlepszym wytłumaczeniem mojej niegodnej postawy. Od razu jednak tłumaczę, że nie jest to afront w kierunku ceny CDA. Ona jest w porządku (...), problem tkwi w czymś innym. Kiedy mam CDA w pobliżu, dziwnym trafem Gaius, Justynian i przyjaciele tracą dla mnie znaczenie. Dlatego mea culpa, mea magna culpa... Muszę z was rezygnować, by... móc się uczyć._**

Jednak gdy to pismo trafi w moje ręce, to ...odczuwam niemal to samo, co te panie w reklamach szamponu „Ziołowa esencja" (ustawa o ochronie języka polskiego :)). (...) Nie będę pisać że jesteście the best, bo... sami o tym wiecie. Czasami gdy mam doła, jedynie wy, wasz osobliwy humor, urokliwy sposób objechania człowieka tak żeby się nie zorientował i szorstkość, charakterystyczna chyba wyłącznie dla ludzi którzy pół życia spędzili przy komputerze, i nerwowo reagują na każdy gwałtowniejszy ruch. (Każdy staje się potencjalnym wrogiem, kiedy gra się w jakąś „nawalankę", ostatni etap, zaraz koniec, a ktoś się kręci w pobliżu i o zgrozo jeszcze czegoś od ciebie chce!!! - znam to z autopsji).

Gorąco pozdrawiam i dziękuje za ... radosne wybuchy śmiechu i wielokrotne wyprowadzanie z chandry. P.S. czy wiecie że dzięki wam przynajmniej jedna osoba w Polsce nie popadła w tak ostatnio „popularną" depresję? Nie opuszczajcie mnie!!!

Sennea

Aż tak głupi to nie jesteśmy...

✉ **_Mieszkam na wsi, a raczej na totalnym zadupiu (to tutaj na noc zwijają asfalt). Tak więc żeby zdobyć (...) CDA musiałam: wstać o 7.00, przebyć 1,5 km aby dojść na przystanek autobusowy, kupić bilet (na autobus, oczywiście) za 6,40 zł (co ciekawe droga powrotna jest taka sama ale bilet jest o 40 gr tańszy?) i tłuc się w tym PKS-ie 60 min (całe szczęście, że CDA to miesięcznik...). No a jak już dotarłam na miejsce, czyli do miasta, musiałam jeszcze poczekać 50 min aż otworzą Empik. Mogłam wprawdzie wybrać się pociągiem, ale to trzeba jechać 10 km rowerem na stację... Pozdrawiam!_**

Agata

12,40 zł dopłaty do każdego numeru... Nie lepiej zamówić prenumeratę? Choćby kwartalną? CDA do łapek sami doniosą i jeszcze sporo na tym zaoszczędzisz?

Sęrrrdeczności

✉ **_Siemka! Chciałem poprzeć „wroga" z 03/2004, bo ma racje!!! Nie chce tego pisać, ale muszę, bo kiedy czytałem jego wypowiedź to aż mnie ściskało, żeby mu przytaknąć._**

Ja też cię mogę ścisnąć za różne rzeczy i też mi wtedy będziesz przytakiwał, do tego bardzo cienkim głosem. :P

Prawda wcale nie jest taka, za jaką ją macie. CDA wcale nie jest najlepszą gazetą pod słońcem, a wręcz przeciwnie, powinna siedzieć u murzyna pod plecami (trochę przesadziłem).

Masz rację. Na pewno CDA nie jest gazetą. Najlepszą pod słońcem zresztą też. Chyba. (I znajdź mi cytat, w którym bym tak twierdził...) Z tym „u Murzyna pod plecami" to faktycznie przesadziłeś. Przecież jakbyśmy się tam pojawili, byłoby ci tam wówczas strasznie ciasno. A póki co masz tam tyle miejsca (a że niewiele widać, cóż...).

Mam jeszcze coś do Ciebie smugglerze. Za ostre są Twoje wypowiedzi (wiem co mówię, bo nie jestem łysym dresem)!!!

Zapuściłeś włoski? Gratulacje! Pasują pod kolor dresika?

Czasami mnie tak wkurzają, że mam ochotę wysłać do Ciebie E-maila z wyzwiskami.

A ten to z pozdrowieniami był, jak rozumiem?

Niektórzy piszą CAŁKIEM niezłe wypowiedzi a ty po niech tak jeździsz.

Bo na osłach się jeździ, nie?

O i jeszcze jedno - czasami mam wrażenie, że masz niepełno podstawowe wykształcenie! :p

Też czasem mam takie wrażenie. I uśmiecham się wówczas radośnie... Ale potem się budzę i muszę żyć ze świadomością, że sześć razy oblałem egzamin wstępny do zerówki... Grrr.

Tak a propos to jaki masz IQ???

Radek

Okrągły, miedziany, z pasiastym wzorkiem dookoła i kolbą zrobioną z drzewa genealogicznego, a bo co?

Refleksja

✉ **_Antyfani wyznają że CDA czytają u kumpla lub kogoś podobnego, ponieważ sami „nie czytają badziewia" i są za czyści aby coś takiego kupować. Ja zaznaczam, że czytając AR dowiaduję że antyfani np. znajdują je w śmietniku, koszu z makulaturą itd. i wyciągają. Ja nie rozumiem jak to jest, są za czyści aby kupować, a grzebią w koszu, wyciągają i czytają? Dziwni ci antyfani._**

Damian-56

A tam zaraz „dziwni". Po prostu - głupi. :)

Pan'opticum 2 (Powrót Krzyżowca)

Być może pamiętacie list pewnego Poważnego Pana z AR z nr 02/04? Najwyraźniej ów pan poczuł się dotknięty moim komentarzem.

✉ **_Szanowna Redakcjo tej... ekhm... gazety! Z wiarygodnego źródła dowiedziałem się, iż moje trafne, aczkolwiek subiektywne opinie na temat gier komputerowych i ich popularyzacji wśród młodzieży i dzieci, zostały w bezczelny i prowokujący sposób skrytykowane w jednym z numerów. Szczególnie ubolewam nad faktem, że rzekomo dorosły redaktor pisma w sposób bardzo infantylny i wołający o pomstę do nieba, skomentował moje słuszne i poparte wieloletnim bagażem doświadczeń życiowych, słowa. Nadzwyczaj irytuje mnie brak jakichkolwiek informacji o szkodliwym wpływie gier komputerowych na psychikę i wychowanie młodych ludzi. Powołuje się w tym wypadku na międzynarodową Konwencje Praw Dziecka, w myśl której: każde dziecko, niezależnie od płci, rasy, pochodzenia i wyznawanej religii (najlepiej aby to była religia katolicka!) ma prawo do rzetelnej i obiektywnej informacji o szkodliwych, negatywnie wpływających na jego zdrowie psychiczne i fizyczne czynnikach. Wszystkie te negatywne bodźce zawierają gry komputerowe, na które składa się:_**

a) przemoc - sieje zło w umysłach graczy, prowadzi do zatracenia jakichkolwiek norm etycznych; czy prawdziwa wartość człowieka polega na zdolności do mordobicia?

b) pornografia - gry do granic możliwości przesycone są erotyka. Rozumiem, niektórzy ludzie mają popęd do grzesznych myśli, ale trzeba go hamować, a nie rozniecać, oglądając nagie prostytutki w grach.

• Jak CDA będzie takie jak ś.p. nowy Top Secret to kupię.

Czyli jak go nie będzie - to kupisz? Ew. jak będzie robione tak, że padnie za 3-4 numery - to kupisz? To wiesz, co – wolimy, byś nie kupował.

A tak wpycha nam się ślicznie pomalowane gno z niewiadomo ilomа płytami i pełnymi shitami (większość to shity albo starocie).**

A wspomniany nTS to niby nie dawał CD z „pełnymi shitami" i nie był „ślicznie pomalowany"? Ale nieważne - ludzie skontrowali kolesia, że nie piszemy źle i dajemy dobre gry. I reakcja:

Jedna dobra gra na kwartał a reszta to szity albo starocie.

Jest już jakiś postęp. :) Przed chwilą prawie żadna nie była dobra... Swoją drogą, znasz pismo, które częściej daje lepsze gry?

Gun Metal - przereklamowane - w to się nie da grac (męczyłem się jakieś pół godzinki ze sterowaniem ale nie rozgryzłem dlaczego jest tak a nie inaczej).

Poproś, niech ktoś poczyta ci instrukcję...

To samo Angels vs Devils - przetłumaczone przez ekipę CDA - kupa błędów + te dodane przez nich samych.

Mówisz, że przerobiliśmy engine, by gra gorzej chodziła? Nio, nio... :)

A co jeszcze bardziej wkurza toto że te gry po prostu są niedokończone - jak można było spalić tak dobry pomysł jak w AvsD?!?

To naturalnie też wina CDA... Podobnie jak susza w Bangladeszu.

Co do tekstów w samym piśmie to jest dobrze chociaż czasami zaczynam powątpiewać (wyżywają się na totalnie słabych grach, a wielkie hiciory traktują po macoszemu).

Czyli - też się wyżywają... Bo to właśnie znaczy „traktować po macoszemu". Nie ma to, jak znać język polski...

• Poziom zaczyna powoli spadać i niedługo będzie to tylko zbiór onomatopei jak na jakimś boisku.

O? Ee??? Argh! Bums! Tadadada! (No patrz, zgadza się.) Krytyk ***!!! Krytyk ***!!! Pol-ska! CDA! Pol-ska! CDA!! Pol-ska!!!

Co do nabijania w butelkę - jakoś ja zawsze po zakupie CDA czuje się jak nabity w butelkę.

Mogę ci mówić „okręcik"? Albo „korek"? I czemu pozwalasz się ciągle nabijać? Lubisz to, co? Ach, nabijcie mnie znowu, a mocno... tja...

Pełne wersje powinny być jako dodatek, a tak stanowią conajmniej 50% ceny magazynu.

Nie, 250%! 374 i 4/24%! 9345%! Nie żałuj sobie procencików... zresztą sądząc z jakości i logiki wypowiedzi, nie pożałowałeś sobie cieczy z 40%. :) Pełne wersje gier to duuuużo, dużo mniej niż 50% ceny, proszę ja pana.

• Ich dziecinnych tekstów nawet nie chce mi się czytać, bo są gno warte i lamerskie na kilometr.**

Tzn. są zupełnie inne od tego konkretnego i wyważonego tekstu wygłoszonego przez „macoszego" fachowca od języka polskiego? 100% racji!

Redakcja to zwykli krawaciarze w garniturach i kantelach (wyrośli z gier), którzy tylko chcą się nachapać kasy właśnie głównie przez te reklamy swoich dodawanych gierek.

Hehe, znajdź w redakcji choć jednego faceta stale chodzącego w krawacie i garniturze (nawet naczelni ubierają się tak od wielkiego dzwonu), a zafunduję ci PS2. I jak wiadomo, w typowej redakcji pracują góra 15-latkowie. A kasy wcale nie chcemy się nachapać. Oczywiście prawdziwy gracz pracuje tylko dla idei, ew. po to, byś miał co czytać. Każdy głupi to przecież wie, więc i ty tym samym powinieneś... I co to są, u licha, te... „kantele"?

[brak danych]: Dziękuje, że otworzyłeś mi oczy. Już nigdy nie kupie tego czasopisma tworzonego przez ludzi (o zgrozo) w garniturach. Jeszcze raz, z całego serca, dziękuję. „Bo Wormsy, były pod DOSa". :/

c) chamstwo - poszerza się zasób wulgarnych słów, gracz jest przekonany, że nie istnieją możliwości kompromisu, ale chamskie dążenie do celu.

d) zachwianie pozycji religii w życiu moralnym człowieka - nic dodać, nic ująć!

e) rasizm - postawa antysemicka, zwłaszcza w grach wojennych.

f) podważanie autorytetu Bożego - w grach czczone są wyimaginowane bożki, głupie, nieczule, podstępne wytwory twórców gier.

g) występują padaczki u młodzieży grającej w gry, stany lękowe, psuje się wzrok.

Pod rozwagę i sumienie redaktorów gazety oddaje moje słowa i argumenty. Postąpcie honorowo i poinformujcie na łamach czasopisma o szkodliwości gier, i o skutkach jakie się z tym wiążą.

Teraz kilka słów z mojej strony na temat artykułu na mój temat. W przyszłości proszę nie kpić z moich wypowiedzi. Jestem poważnym człowiekiem i to, że pisze z pewnym dystansem do gier, że mówię prawdę, nie powinno was bawić! Za drwiny i wyzwiska, jakimi zostałem obarczony, żądam przeprosin! Z poważaniem

Krzysztof G. [namiary znane redakcji]

Najpierw w kwestii formalnej: 1) Nie jesteśmy GAZETĄ, proszę... ekhem... PANI. 2) „Obarczyć" to można np. obowiązkami. Wyzwiskami można natomiast obrzucić. To tak na marginesie - kto jak kto, ale taki dorosły i poważny pan powinien lepiej władać językiem polskim, szczególnie gdy bierze się za pouczanie innych. 3) Przeczytanie tekstu, z którym się polemizuje, jest (wśród ludzi na poziomie oraz tych, którzy aspirują do takiego miana) obowiązkiem. Pan zaś przyznaje się, że tego tekstu nie czytał... 4) Inwektywy, którymi pan mnie w tym liście „obarczył", wybaczam w duchu chrześcijańskiej miłości bliźniego. 5) Deklaracja praw dziecka mówi, co pan sam zacytował, o prawie do RZETELNYCH i OBIEKTYWNYCH informacji - pańska wypowiedź ani rzetelna, ani obiektywna nie jest, m.in. przez nadmierne uogólnienia i wyszukiwanie tylko negatywnych stron omawianego zjawiska. (Szczególnie rozbawił mnie punkt „e", choć nie tylko on.) 6) Jedyną osobą, z której tutaj nigdy kpić NIE będę, jest papież. 7) W mojej wypowiedzi na pana temat żadnych wyzwisk (szczególnie w rodzaju „gówniarz", którymi to Pan dość swobodnie szafuje w dyskusjach, co zaraz udowodnię) nie było. (Pozdrowienia dla „wiarygodnych źródeł", które - jak widać - zbyt wiarygodne jednak nie są.) Były natomiast moje opinie na pański temat, których swobodę wypowiadania gwarantuje mi (jeszcze) Konstytucja RP. BTW: kpienie z takich jak pan, którzy nie ukrywają, że zamierzają po przejęciu władzy „przez swoich ludzi" wprowadzić cenzurę i inne ograniczenia swobód obywatelskich, uważam poniekąd za osobisty i patriotyczny obowiązek. 8) A na zakończenie: tak, gry MOGĄ być szkodliwe. Jak wszystko stosowane w nadmiarze i bez kontroli.

Aha. Jako człowiekowi religijnemu, dedykuję Panu słynny skądinąd biblijny cytat: *„Gdybym mówił językami ludzi i aniołów, a miłości bym nie miał, stałbym się jak miedź brzęcząca albo cymbał brzmiący. Gdybym też miał dar prorokowania i znał wszystkie tajemnice, i posiadł wszelką wiedzę, i wiarę miał tak wielką, iżbym góry przenosił, a miłości bym nie miał - byłbym niczym".*

Zastanawiam się teraz tylko, czy w jego świetle powiedzieć: *„jest pan dla mnie niczym"*, czy też może *„jest pan dla mnie cymbałem (brzmiącym)"*, bo miłości (bliźniego) w Panu widzę nader niewiele, w przeciwieństwie do zacietrzewienia i pogardy do tych, co ośmielają się mieć inne niż pan poglądy. Amen.

ANEKS. Kilka ciekawych wypowiedzi tego poważnego pana z innych forów. Pozostawię je bez komentarza - niech same mówią za siebie (zaznaczyłem tylko co bardziej interesujące fragmenty).

•Reakcja na krytykę jego poglądów:
Chciałbym zauważyć, iż zostałem w prymitywny i łajdacki sposób potraktowany! Wiem, że to wy GÓWNIARZE! (...) A ciebie SMARKACZU osobiście nauczę kultury. (...)

• O pismach i grach:
Chciałbym zauważyć iż niezwykle nieinteligentną rozrywką jest czytanie czasopism komputerowych. Zrozumcie, oni was oszukują. Nie widzicie?! Nie czytajcie także czasopism rozrywkowych. Nie mogę zdzierżyć tego rzucającego się w oczy prymitywizmu. W głównej mierze i jedno i drugie OPIERA SIĘ NA PORNOGRAFII. (...) Czytanie czegoś takiego może doprowadzić do utracenia cnoty czystości. (...) nie widzicie że tam UCZĄ PIJACTWA I NARKOMANII?

• O pornografii w grach:
Wraz z synem miałem okazję poznać jedną z gier Rpg. Znana jest pod nazwą GOTICK2. Oprócz obecnego chamstwa i wulgarnego słownictwa występują tu gorszące sceny erotyczne.

• O swej działalności:
Już teraz umoralniam was, którzy zmierzacie ku złu niekoniecznemu. Banda zacofanych, którzy kpią z prawych ludzi i obyczajów.

L&L

Jak możesz tak obrażać wszystkich swoich czytelników!? Nie dojż że my co miesiąc wykładamy 18.50 na to czasopismo to ty tak nas traktujesz? To nie fer! Mózgu zapomniałeś? Tylu ludzi was czyta, a nie długo będzie ich chyba o połowę mniej! Opanuj się człowieku, bo tracisz na tym nie tylko ty, ale jeszcze cała rzesza ludzi tworzących tą „gazetkę". Jeżeli napiszesz cóś złego pod moim adresem, np. o mojej ortografii to będzie to oznaczało że jesteś zwykłym tchórzem. DLA Kretyna

Iwansky

Do twojej ortografii nie mam zbyt wiele (choć parę rzeczy by się znalazło), za to argument *„skrytykuj mnie - a będziesz tchórzem"* uznaję za wybitnie... [i tu mocno brzydkie słowo, wulgarnie nawiązujące do uprawiania seksu]. Do tego w zakończeniu zrobiłeś okropny błąd rzeczowy! Zamiast „DLA kretyna", należało przecież napisać „OD kretyna". Chociaż... nie - masz rację. Po co pisać, skoro to i tak widać. Sorki.

Siema! Pozdrówki itd. Mam do was pytanie, bo sobie pomyślałem, czy nie zrobić wam konkurencji :P. Wpadłem na pomysł, żeby założyć sobie gazetkę, wiem że to nie taka prosta sprawa. Ile kosztuje wykupienie licencji, aby mój magazyn trafił do kiosków, co trzeba jeszcze zrobić ??

Na razie proponujemy, byś założył własną bazę na Księżycu. Nie, by to było bardziej proste, ale będziesz nie nam, a NASA zadek zawracał takimi pytaniami. Ew. załóż własną pierwszoligową drużynę piłkarską. Uprzedzamy jednak, że kieszonkowe to może być ciut za mało na taki biznes.

No cooment liczę na komentarz. Buba ten co pisał przed tem że jesteś debilem

Buba

Zatem oto komentarz: no comments. Albo: o, bu(r)ba!

Ty komunisto zakichany! Cytujesz Millera, największego komucha Trzeciej RP! Widzę, że wcale nie jesteś od niego lepszy. Skoro go cytujesz, to musi być dla Ciebie autorytetem. Komunistyczne CDA... Tego się nie spodziewałem... No ale widać, że nasz jak dotąt najlepszy MAGAZYN o grach komputerowych jest kontrolowany przez nasz kretyński rząd.

DarKilleR

To jeszcze dałoby się przełknąć, szczególnie że jak komuniści coś kontrolują, zwykle dopłacają do tego (bo bez dotacji nic w komunizmie działać nie chce). Ale wiesz, co jest gorsze? To, że piszą do nas rozmaici [biip!], którym się polityka na mózg... stop! Na to coś, co mózg u nich imituje - rzuciła. Swoją drogą, dziś dla odmiany cytowałem Biblię. Co z tego wynika? Jezuickie CDA jest kontrolowane przez Watykan? Hm. :)

Kolejny element tego listu, sprawa która nurtuje mnie i nie daje mi żyć :). Co ja mam zrobić żeby wyleczyć się z nałogu kupowania CDA???

Damian „Gecko" Jankowiak

Wiemy, ale rzecz jasna - nie powiemy. Masz nas za aż tak głupich? ...Co? Aha... Hm, no, w sumie racja. :) Ale i tak nie powiemy. Bo nie!

Sorki że wam głowę zawracam ale chciałem pochwalić się moim przeciętnym inaczej kumplem „Bodziem", otóż Bodzio pewnego razu kiedy wracaliśmy ze szkoły Bodzio molestował mojego innego kumpla o to by ten pożyczył mu jakieś gry najlepiej FPS-y na co mój kolega odpowiedział (sarkastycznie) że po prostu KOCHA FPS-y, na co Bodzio odpowiedział że to dobrze i że ma (ten kolega) sporo FPS-ów. Na co tamten odparł(uwaga cytuję): „Bodzio czy ty wiesz co to jest sarkazm?" a Bodzio na to: „Nie, ja nie gram w takie gry!!!!!!!!!!!".

bartek

Tja, on gra w SARDONICZNE. :)

Cześć mam na imie Krystian jestem fanem waszej gazety.Prosze was abyście włożyli do gazety grę Enwmi terytorry.

Krystian

Cześć. Mam na imię Kalasanty. Wiem, po co ludzie wymyślili przecinki i spacje. Jestem fanem Garfielda. Lubię zabijać ludzi, którzy piszą takie listy i-nie-czytają-tego-cholernego-FAQ-co-jest-na-każdym-CD. I nie wiedzą, że CDA to nie jest gazeta. I nie sprawdzają, czy jakiejś gry już w CDA nie było. I nie umieją napisać jej nazwy bez zrobienia co najmniej 2 byków w każdym wyrazie. Jeśli nie jesteś kotem, który ma ponoć 9 żyć, radzę, abyś bardzo pilnie zaczął teraz pilnować własną rzyć.

napicsię jak się icie s.w.a.t.3

[???]

Znaszy iciesiemwprzut hyba? bonaboki tesz pnie mzna jak sieskrenci. Juszwiesz?

(...) Ok dzięki za szybką odpowiedź :-). Jednak jesteś normalny, a nie jak inni mówią lekko pojany ;-)**

[???]

Ooo, przepraszam! Czemu LEKKO?

Czytelników kołowali

Smuggler & duch Mr Jedlego, pracoholicy w stanie nerwicy

SUPER WYDANIE CDA

MOGLIBYŚCIE DAĆ (PLIS) CD-ACTION BEZ CD Z GRAMI ANI DVD (BYŁO BYTO OSOBNE WYDANIE CDA OCZYWIŚCIE) WYDANIE Z KASETĄ AUDIO (MAGNETOFONICZNĄ)

ZESTAW:

MAGAZYN:

CO NA KASECIE (KASETACH) OKOŁO 15-20 STRON (JAKIE REZENZJE ZAPOWIEDZIE I TAK DALEJ)

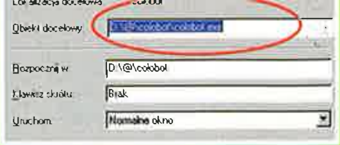
KASETY:

3 KASETY Z RECENZJAMI,
1 Z ZAPOWIEDZIAMI , TEMACIKIEM, SPRZĘTEM, NIE TYLKO GRAMY, O GRACH INACZEJ, SUFLEREM I KALEJDOSKOPEM.

A20S1

P.S. BYŁBY TO MIESIĘCZNIK

P.S.2 Dawalibyście pudełka a w nich co na kasecie (to co w magazynie) na



GDZIE JEST LINIA KOMEND?
Musisz mieć skrót (ikonę) do gry. Zakładam, że masz takową ikonkę na ekranie. Klikamy ją prawym przyciskiem myszy. Z menu wybieramy WŁAŚCIWOŚCI i klikamy. Otwiera się kolejne menu. U góry widać opcję SKRÓT. Klikamy go, co owocuje otwarciem menu. W nim znajdujemy OBIEKT DOCELOWY - to właśnie słynna linia komend!!

DLA TYCH, CO LUBIĄ CHODZIĆ NA SKRÓTY

Tipsy »»»

Battle Mages

W czasie gry naciśnij [Enter] i wprowadź dowolny z poniższych kodów (uwaga na wielkość liter - musi być taka sama jak poniżej!)

EasyWin - wygrywasz misję
ShamefulLoss - przegrywasz misję
arisemywarriors - do armii dołączają wojowie
iamgreatcornholio - dostajesz punkty doświadczenia
gimmegimmegimme - dostajesz złoto
perfectwarrior - dostajesz cyberwojownika
exit - wyjście z gry
brainstorm - ?

Breed

Zmiana poziomu trudności
Za pomocą Notatnika otwórz plik: **Breed\Run\Scripts\Difficulty.txt** (najpierw na wszelki wypadek zrób jego kopię). Odszukaj w nim następujące linijki:

#rem Easy
#DL 1 0,17 1 1 1 1 0,5 1 1 3 0.4
#DL 1,1 0,23 1 1 1 1 0,7 1 1 3 0.4
#DL 1,2,0,3 1 1 1 1 0,7 1 1 3 0,4

I zamień je na:
#rem Easy
#DL 1,0,0 1 1 1 1 0,0 1 1 3 0.0
#DL 1,1 0,23 1 1 1 1 0,7 1 1 3 0.4
#DL 1,2,0,3 1 1 1 1 0,7 1 1 3 0.4

Counter-Strike: Condition Zero

W czasie gry naciśnij [~] i wprowadź kod:
sv_cheats 1

Jeszcze raz naciśnij [~] i wpisz kod:
Restart

Dzięki temu rozpoczniesz misję jeszcze raz, ale już z możliwością wpisywania kodów - wystarczy nacisnąć [~] i wprowadzić dowolny z poniższych kodów:
god - god mode
fly - latanie
noclip - przechodzenie przez ściany
notarget - wrogowie cię nie widzą
impulse 101 - dostajesz większość broni
bot_kill - zabija wszystkie boty
sv_restart 1 - zaczyna rozgrywkę od zera
restart - zaczyna rozgrywkę od nowa, ale zachowuje wypełnione zadania
maps * - pokazuje wszystkie mapy
changelevel (nazwa mapy) - zmienia mapę na wybraną przez gracza (listę otrzymasz poprzednim kodem)
give (nazwa przedmiotu) - przywołuje wybrany przedmiot.

Lista przedmiotów:
weapon_aug, weapon_awp, weapon_deagle, weapon_elite, weapon_famas, weapon_fiveseven, weapon_g3sg1, weapon_glock18, weapon_m3, weapon_m4a1, weapon_mac10, weapon_mp5navy, weapon_p228, weapon_p90, weapon_scout, weapon_sg550, weapon_sg552, weapon_tmp, weapon_ump45, weapon_usp, weapon_xm1014

Minigra
W trakcie etapu, na którym szef puszcza stary fonograf, musisz odnaleźć trzy arbuzy. Pierwszy z nich ukryty jest przy murze ceglanego budynku po lewej, drugi w głębokim rowie, a trzeci na szczycie góry. Gdy zestrzelisz wszystkie trzy, będziesz mógł postrzelać do celów.

Rainbow Six 3: Athena Sword

W czasie gry naciśnij [~] i wprowadź dowolny z poniższych kodów:
rescueHostage - wszyscy zakładnicy uratowani
disarmbombs - dezaktywacja bomb
deactivateIODevice - dezaktywacja telefonów
disableMorality - wyłącza moralność
godterro - wrogowie są nieśmiertelni
tSurrender - wrogowie się poddają
godall - wszyscy są nieśmiertelni
godhostage 1 - zakładnicy są nieśmiertelni
godhostage 2 - zakładnicy przestają być nieśmiertelni
playerInvisible - gracz jest niewidzialny
killpawns - zabija wszystkich wrogów
ghost - włącza latanie
walk - wyłącza latanie
fullammo - amunicja na full
sgi - tryby gry
toggleunlimitedpractice - gra nigdy się nie kończy
god - gracz jest nieśmiertelny
godteam - drużyna jest nieśmiertelna
togglehostagethreat - informacja o zakładnikach
killrainbow - zabija całą drużynę
neutralizeterro - zabija wszystkich terrorystów
demoplay - włącza demo
quit - wyjście z gry
demorec - zaczyna zapis dema
stopdemo - kończy zapis dema
killhostage - zabija wszystkich zakładników
killthemall - zabija wszystkich BN-ów
killterro - zabija wszystkich terrorystów
resetthreat - resetuje poziom zagrożenia zakładników
resetmeall - resetuje wszystkie cheaty
rendspot - na mapie widać wszystkich terrorystów
sethpos <0-5> - zmiana pozycji zakładników (0 stoją, 1 klęczą, 2 leżą, 3 zwinięci w kłębek, 4 kucają, 5 losowo)
routeall - pokazuje wszystkie trasy na mapie
showfov - pokazuje pole widzenia
route - pokazuje trasy terrorystów / zakładników
gundirection - pokazuje stronę w którą skierowana jest broń
callterro - przywołuje wszystkich terrorystów
trunaway - wszyscy terroryści uciekają
taimedfire - terroryści strzelają tylko do ciebie
tsprayfire - terroryści będą strzelali gdzie popadnie
behindview <0 lub 1> - włącza widok TPP
togglethreatinfo - pokazuje info o zagrożeniu
togglecollision - włącza przechodzenie przez ściany
rainbowskill - wersja multi

Sacred

Uruchom grę z parametrem w linii komend: **/CHEATS=1**. Następnie w trakcie gry naciśnij [~], by uruchomić konsolę - i wpisz dowolny z poniższych kodów:
sys cheats 963 - uruchamia cheat mode
cheat lord - God mode
cheat sucide - popełniasz samobójstwo
cheat teleport lub **cheat tp** - teleport

Kody do dema
Uruchom je tak jak pełną wersję.

SYS CHEATS=1 - uruchamia cheat mode
CHEAT GOD - god mode
CHEAT RARE - dostajesz rzadkie przedmioty
CHEAT upgrade - wszystkie upgrade'y
CHEAT SETGOLD # - ustawia ilość złota na #
CHEAT ADDGOLD=# - dostajesz # złota
CHEAT ADDEXP=# - dostajesz # punktów doświadczenia
CHEAT SETLEVEL=# - ustawia poziom postaci na # (maks. 255)
CHEAT SETHEROLEVEL=# - ustawia poziom bohatera na # (maks. 255)
CHEAT FOGOFWAR - wyłącza fog of war
CHEAT DAMAGE - ustawia punkty życia na 1
CHEAT OBSERVER - ?
SYS FPS - pokazuje liczbę klatek na sekundę

Podziemia PacMana
Na zachód od miasta Faeries Crossing - w lesie, znajduje się zamaskowana ścieżka prowadząca do podziemi. Tam czeka na ciebie labirynt z kulkami, które można zbierać, oraz duchami, które zabijają cię jednym ciosem - dokładnie tak samo jak w PacManie.

Więcej krwi
W katalogu z grą znajduje się plik: **system.cfg** (lub **sys.config**). Otwórz go za pomocą Notatnika i zmień **Violence level** na = **1**.

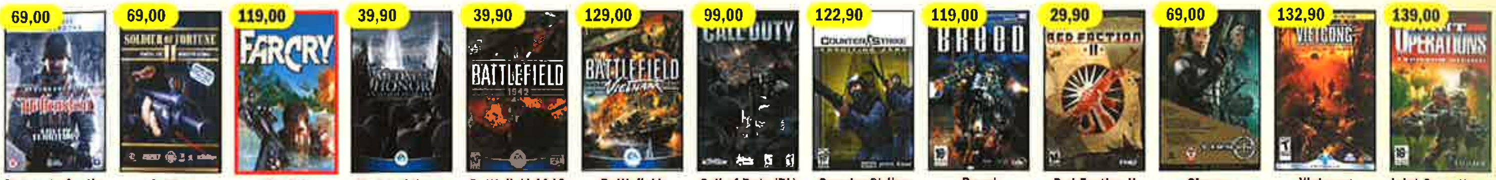
Dead Man's Hand

W czasie gry naciśnij **[Esc]**, by przejść do menu pauzy, a następnie włącz konsolę za pomocą [~] i wpisz dowolny z poniższych kodów. Uwaga pierwsza: nie będziesz widział, co wpisujesz. Uwaga druga: po każdym poziomie kody będziesz musiał wpisywać od nowa, bo się resetują.

god - god mode
allweapons - wszystkie bronie
allammo - amunicja na maksa
loaded - wszystkie bronie i amunicja na maksa
fly - latanie
ghost - przechodzenie przez ściany
walk - wyłącza latanie i przechodzenie przez ściany
amphibious - możesz dowolnie długo przebywać pod wodą
teleport - teleportujesz się do miejsca, na które patrzysz
changesize <#> - zmienia wielkość gracza na #
changesize * - przywraca normalną wielkość gracza
setspeed <#> - ustawia szybkość gracza na #
setjumpz <#> - ustawia maksymalną wysokość skoków na #
setgravity <#> - ustawia grawitację na #
slomo n - ustawia poziom zwolnienia
viewself - ustawia widok TPP
freecamera <true lub false> - gdy wstawisz true kamera nie będzie się obracała z postacią
invisible <true lub false> - włącza/wyłącza niewidzialność
avatar <nazwa klasy> - przejmujesz postać o podanej klasie
summon <nazwa klasy> - przywołuje postać o podanej klasie
killpawns - zabija wszystkich wrogów

GORĄCE tytuły na chłodne dni :-)

fpp - walka - fpp - walka - fpp - walka - fpp - walka - fpp - walka - fpp - walka - fpp - walka - fpp - walka - fpp



- 69,00 — Return to Castle Wolfenstein + Enemy Territory
- 69,00 — Soldier of Fortune 2 Gold Edition
- 119,00 — Far Cry
- 39,90 — Medal of Honor Allied Assault
- 39,90 — Battlefield 1942 Classic
- 129,00 — Battlefield: Vietnam
- 99,00 — Call of Duty (PL)
- 122,90 — Counter Strike: Condition Zero
- 119,00 — Breed
- 29,90 — Red Faction II
- 69,00 — Chrome Złota Edycja
- 132,90 — Vietcong Purple Haze
- 139,00 — Joint Operations: Typhoon Rising

zręczność - dynamika - przygoda - zręczność - dynamika - przygoda - zręczność - dynamika - przygoda - zręczność

- 19,90 — Fighter Pilot
- 19,90 — Future Cop L.A.P.D. (nie działa z XP)
- 19,90 — Nuclear Strike (nie działa z XP)
- 129,00 — Harry Potter i więzień Azkabanu
- 119,00 — Prince of Persia: Piaski Czasu (PL)
- 19,90 — Airfix Dogfighter
- 132,90 — Manhunt
- 119,00 — Silent Hill 3 (DVD)
- 79,00 — Schizm II Kameleon
- 135,00 — Max Payne 2: The Fall of Max Payne
- 29,90 — Air Strike 3D
- 59,90 — Kangurek Kao 2
- 119,00 — Splinter Cell: Pandora Tomorrow (PL)

strategia - planowanie - kierowanie - cRPG - strategia - planowanie - kierowanie - cRPG - strategia - planowanie

- 39,90 — Red Alert
- 19,90 — Populous the Beginning
- 19,90 — Aquarium
- 99,00 — Sacred (PL)
- 139,00 — Hidden & Dangerous 2 (PL)
- 79,00 — Sims Deluxe (zawiera grę Sims + Sims Światowe Życie)
- 19,90 — Combat Mission Gold (PL)
- 19,90 — Traffic Giant Gold (PL)
- 79,00 — Neverwinter Nights: Hordes of Underdark (PL)
- 99,90 — Świątynia Pierwotnego Zła (PL)
- 118,90 — Star Wars Knights of The Old Republic (PL)
- 79,00 — Sims Abrakadabra (PL)
- 89,00 — Syberia 2 (PL)

sport - wyścigi - współzawodnictwo - sport - wyścigi - współzawodnictwo - sport - wyścigi - współzawodnictwo

- 19,90 — Madden NFL 99
- 134,90 — Need For Speed Underground
- 29,90 — Pet Soccer (PL)
- 29,90 — Pet Racer (PL)
- 109,00 — Harry Potter: Mistrzostwa Świata w Quidditchu
- 89,00 — Colin McRae Rally 04 (PL)
- 99,00 — RTOCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator (PL)
- 39,90 — Need for Speed Porsche 2000
- 119,00 — Euro 2004 - Portugal
- 19,90 — Poldek Driver
- 99,00 — Richard Burns Rally (PL)
- 39,90 — Warcaby
- na pewno najtaniej — Driver 3

MAGIX see. hear. feel. create — dźwięki, filmy, dźwięki, filmy, dźwięki, filmy, dźwięki, filmy

- 79,00 — **Magix Soundpool 6** Ponad 5000 sampli. 2 Step, R&B Soul, Latin Salsa, Dance vol. 2, Nu Crossover. 5 x CD.
- 49,90 — **Magix Hip Hop Maker** Uliczna rewolucja na Twoim PC. Freestyle, Eastcoast, Westcoast, Battle Rhymes, Old School, Break Dance i wiele innych stylów w zasięgu twoich rąk.
- 99,00 — **Magix CD&DVD burnR deLuxe** Twoje podręczne centrum profesjonalnego „wypalania" własnych płyt CD & DVD.
- 49,00 — **Magix techno maker** Machina techno! Twój występ na Love Parade może być całkiem realny! POLSKA
- ~~49,00~~ 399,00 — **Magix Music Maker 2004** Dostaniesz 5 płyt z samplami GRATIS!
- 119,00 — **Magix Music Maker 2003** Perfekcyjne utwory, które możesz stworzyć - miksuj płyty audio - dodawaj sekwencje video - zaprezentuj się online - rozsyłaj mailem do znajomych.

kierownice i pady PC

Saitek P120 — 49,00
- cztery standardowe cyfrowe przyciski „fire"
- dwa cyfrowe spusty
- doczepiany mini-kontroler
- ośmiokierunkowy cyfrowy „krzyżyk"

Saitek P880 — 119,00
- sześć standartowych cyfrowych przycisków „fire"
- dwie analogowe gałki
- ośmiokierunkowy cyfrowy „krzyżyk"
- programowalny przycisk „shift"
- dwa cyfrowe spusty

Kierownica Saitek R220
- cztery standardowe cyfrowe przyciski
- dwa cyfrowy „wioselka"
- pedały gazu i hamulca
- możliwość wyboru sposobu montażu

169,00

American Conquest (PL)	109,90
Batman Vengeance (PL)	72,90
Battlefield 1942	39,90
Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII	79,00
Battle Collection (Medieval + Viking Invasion)	164,90
Beyond Goog & Evil (PL)	119,00
Big Mutha Truckers	79,00
Blitzkrieg (PL)	119,90
Bowling (kręgle)	19,90
Call of Duty (PL)	99,00
C&C Generals Zero Hour	79,00
Championship Manager 4 (PL)	49,90
Chrome Złota Edycja (PL)	69,90
Colin McRae Rally 3 (PL)	89,90
Comanche 4	34,90
Commandos 3 Destination to Berlin	134,90
Diablo II + Diablo II Pan Zniszczenia (PL)	99,00
Dino Crisis	79,00
Empires: Dawn of the Modern World	164,90
Enter the Matrix	92,90
Etherlords II (PL)	29,00
FIFA 2002 Classic	39,90
Fifa 2004	135,00
Gothic 2 (PL)	92,90
Greyhawk: Świątynia Pierwotnego Zła (PL)	99,90
Gry karciane 1	25,00
Gry Karciane 1&2	39,00
Gry Karciane 2	25,00
GTA: Vie City	119,00
Half Life Bestseller	49,90
Hard Truck: 18 Wheels of Steel (PL)	39,00
Harry Potter Komnata Tajemnic	119,00
Hidden & Dangerous 2	139,00
Homeworld 2	123,90
Icewind Dale II (PL)	53,90
Indiana Jones and the Emperor's Tomb	152,90
Iron Storm	49,90
Jazz jack rabbit	29,90
Judge Dredd: Dredd vs Death	134,90
Kangurek Kao 2	53,90
Korea Zapomniany Konflikt (PL)	93,90
Lionheart	92,90
Lock On Air Combat Simulation	134,90
Master of Orion 3	49,90
Max Payne 2 The Fall of Max Payne	135,00
Medal of Honor: Allied Assault Deluxe (Medal of Honor Allied Assault + Spearhead +soundtrack)	134,90
Metal Gear Solid 2: Substance (DVD)	159,00
Mój Brat Niedźwiedź (PL)	79,00
NBA 2004	139,00
NHL 2004	139,00
No One Lives Forever: Contract J.A.C.K.	94,90
Piraci z Karaibów (PL)	49,00
Nosferatu (PL)	69,00
Polanie II	72,90
Port Royale (PL)	49,90
Post Mortem (PL)	74,90
Pinbale i gry zręcznościowe	25,00
Piraci Nowego Świata (PL)	94,90
Project IGI 2: Covert Strike (PL)	19,90
Rayman 3: Hoodlum Havoc (PL)	59,00
Reah dvd/CD	42,90
Reah+Schizm	59,00
Runaway a Road to Adventure (PL)	72,90
Settlers IV (PL)	53,90
Schizm (dvd lub 5CD)	42,90
Schizm II Kameleon	79,00
Sims Balanga (PL)	59,00
Sim City 4: Rush Hour	73,90
Sims - Double Deluxe (PL) (zawiera The Sims, Światowe Życie i Balanga)	134,90
Sims zwierzaki (PL)	74,90
Sims Gwiazda	79,00
Sims wakacje (PL)	59,00
Star Wars: Jedi Knight Jedi Academy	165,00
Syberia (PL)	49,00
Taxi Challenge	29,90
Taxi driver	27,90
TOCA Race Driver	49,90
Tomb Raider: The Angel of Darkness	132,00
Tropico 2: Zatoka Piratów (PL)	94,90
Twierdza Krzyżowiec (PL)	74,90
Warcaby	49,00
Warhammer 40K: Fire Warrior	59,00
Złota Edycja Warcraft III + Frozen Throne	99,00
Władca Pierścieni: Wojna o Pierścień	133,90
Worms 3D (PL)	93,90
UFO: Kolejne Starcie (PL)	94,90
Uru: Ages Beyond Myst	99,00

Time Alarm

Program kompleksowo ochrania firmę, dom, mieszkanie, garaż, piwnicę (drzwi, okna), cenne przedmioty oraz przy zastosowaniu dodatkowych czujników ostrzega przed pożarem, dymem, zalaniem i informuje o dzwonieniu do obiektu. O zdarzeniach powiadamia na telefon stacjonarny, komórkowy.

15,00

Defender of the Crown(PL)	9,90
Conflict zone	9,90
Opsys PL	9,90
Resurrection	9,90
Megarace 3 PL	14,90
Crime Cities	19,90
Cosmopolitan Virtual Makeover 3	19,90
Dethkarz	19,90
Home Architekt 3D 4.0 Architekt domów i wnętrz	19,90
Rage of Mages Necromancer	19,90
RIM - wojna o planetę PL	19,90
Seven Kingdoms II:The Frythian Wars	19,90
World War III PL	19,90

Ambient dub	25,00
Dance	25,00
Future wave	25,00
Hard house electro	25,00
Klimatyczne brzmienia	25,00
Techno power	25,00
Hip hop 1	25,00
Hip hop 2	25,00
Hip hop 1&2	39,00
Hip hop 3	25,00
Minimal techno trance	25,00
Music party system 1	25,00
Music party system 2	25,00
Midi power	14,99

Casanova (PL)	19,90
Cold Zero (PL)	19,90
Dragon Throne (PL)	19,90
Alien Nation 2 (PL)	19,90
Combat Mission Gold (PL)	19,90
Trainz 1.4 (PL)	19,90
Dracula 2 (PL)	19,90
Traffic Giant Gold (PL)	19,90
Pizza Connection 2 (PL)	19,90

EXE · www.fajny.pl · GALAKTYKA EXE

NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE"

Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE" - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ: od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002, od 10.00 do 21.00 (071) 3110358, 0601 732888

FAKSUJ: (071) 3537010

PISZ na adres: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57

INTERNET: www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl

BIURO HANDLOWE sprzedaż hurtowa: EXE, ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław.

NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI - 9,95 zł.

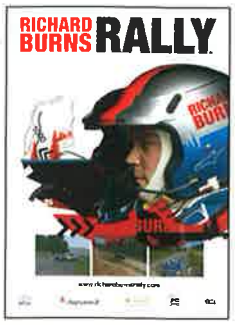
NEC

Prawdziwe emocje!

Nowe monitory LCD NEC MultiSync® to realistyczny, kolorowy obraz oraz ultra krótki czas reakcji matrycy 16 ms. Każda gra prezentuje się znakomicie, najlepiej na 17 calach.

see more.

DYSTRYBUTOR PL: L.E.M.



Gra **Richard Burns RALLY®**
- wkrótce w sprzedaży.

© 2004 SCi Games Ltd. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie znaki handlowe i graficzne stanowią własność odpowiednich osób/firm. Wszelkie prawa zastrzeżone.

NEC/MITSUBISHI

NEC-MITSUBISHI ELECTRONICS DISPLAY

Zobacz więcej: www.nec-mitsubishi.pl

Monitory **NEC/Mitsubishi** dostępne w dobrych sklepach komputerowych na terenie całego kraju.